SHADOW OF THE TOMB RAIDER · MARVEL'S SPIDERMAN · **AMY HENNIG** · CORY BARLOG · **JOSEF FARES** · SPYRO

GTM

SEPTIEMBRE 2018 - # 033

DRAGON QUEST XI

ECOS HEROICOS DE ERAS OSCURAS

MEJOR REVISTA
2017
PREMIOS DE



septiembre de 2018



a fondo



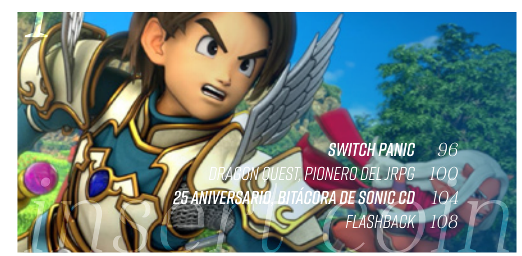
pulsa start



level up



reseñas



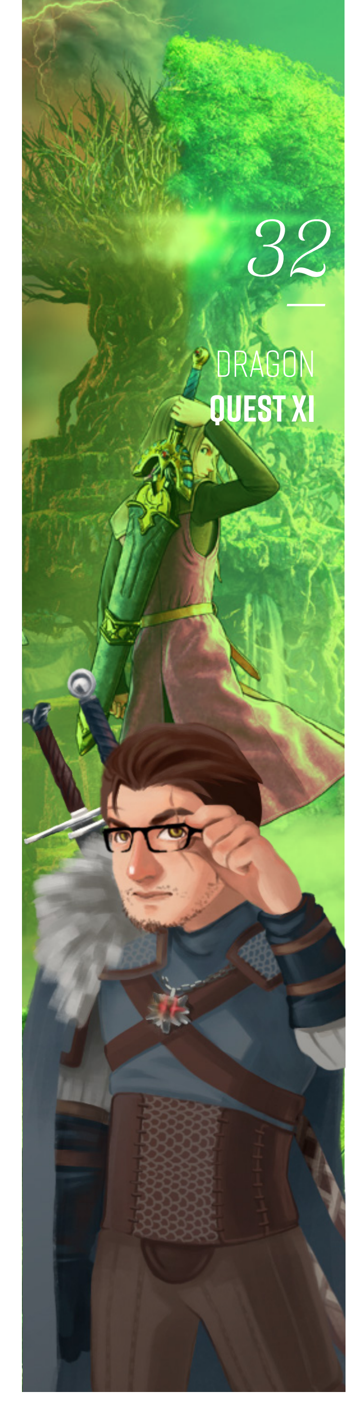
insert coin

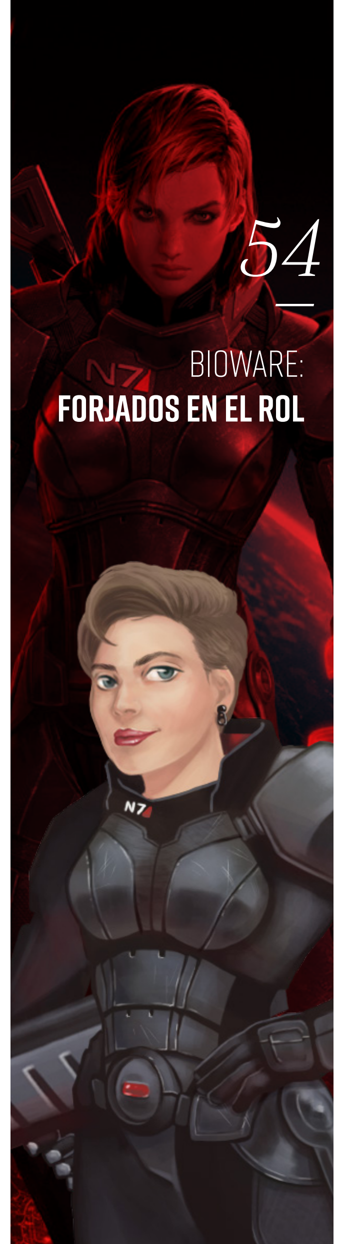


zona indie



la tribuna







JUAN TEJERINA

@jtvillamuera

DIRECTOR

...

Diseña las portadas y poco más. Amante de la narrativa, se enamora de los juegos que tratan de ir un paso más allá a la hora de transmitir algo. Cree, quizás desde el idealismo, que el periodismo de videojuegos debe seguir creciendo.

—

Puedes leerle también en:

Manual

PAZ BORIS

@pazborisb

COLABORADORA

...

Una de las más grandes expertas en *Mass Effect* del panorama español y reconocida periodista del sector. Sin embargo, su amor por la obra de BioWare palidece al lado del que siente por su perra Inna. Comandó la revista *Gamer*.

—

Puedes leerla también en:

Fantasía Gamer

New Super Juegos

ALEJANDRA PERNIAS

@Alejandrapb89

REDACTORA

...

Veterana de mil y un batallas contra las incansables hordas de «haters», Alejandra combina su criticismo inherente con el liderazgo de una flota imperial.

—

Puedes leerle también en:

Somos Xbox

Manual

Meristation



BRUNO 'NÉMESIS' SOL

@YeOldeNemesis

COLABORADOR

...

Legendario *rōnin* de los *freelancers* cuya leyenda sigue viva tras veintiséis años escribiendo sobre videojuegos. Quien encarnase al mítico Yen de *Hobby Consolas* será recordado como el azote de los Cárpatos, la tristeza de Moldavia.

—

Puedes leerle también en:

Retro Gamer

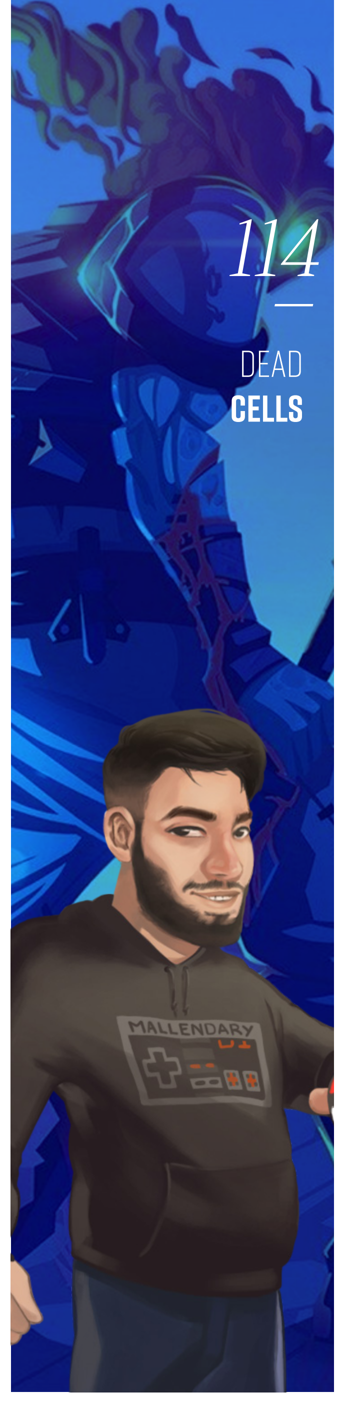
Hobby Consolas

Vandal

Revista Oficial Nintendo

Play Mania

New Super Juegos



ISRAEL MALLÉN

@Mallendary

EDITOR

...

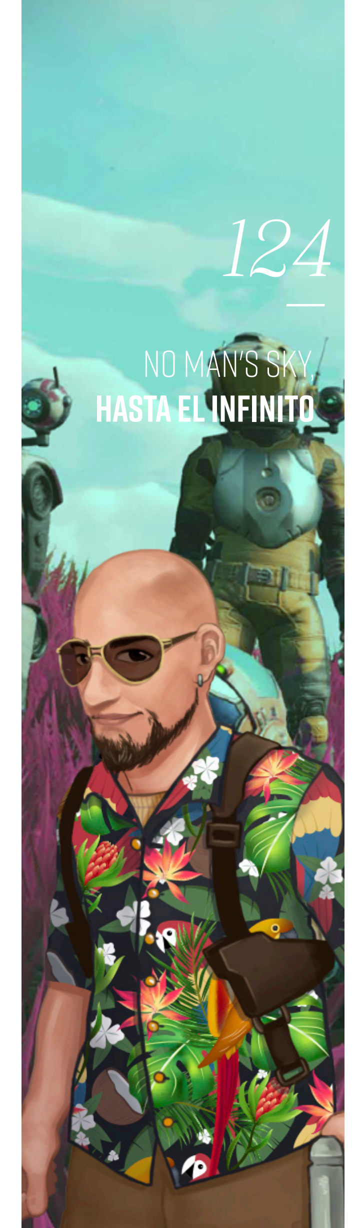
Una de las más jóvenes promesas del periodismo patrio y un jugador empedernido. Su prosa se ha ganado por méritos propios el título de «reverteriana» dentro del equipo.

—

Puedes leerle también en:

Manual

Meristation



RAFA DEL RÍO

@Rafa_SK1

COLABORADOR

...

Gran veterano del sector que se autodenomina «yayogamer» y padre de una futura videojugadora. Ha pasado por muchas de las cabeceras más importantes del panorama y rechaza de manera frontal el postureo que comienza a apoderarse del sector.

—

Puedes leerle también en:

Mundogamers

EDITORIAL

Las cenizas de la prensa



POR JUAN TEJERINA

Era verano del año 2014. El andén del tren respiraba una calma inusitada y la luminosidad del mediodía alicantino se filtraba a través de las estructuras que acogían el recinto. Entre mis rodillas sostenía una pequeña maleta de mano mientras hacía tiempo enfrascado **en la lectura de mi primera *GTM***. Por aquel entonces, ni siquiera podía imaginar que acabaría participando en este proyecto; mucho menos liderándolo. Mi experiencia en uno de los mayores grupos de comunicación de España me hacía consciente de que **la prensa no atravesaba un buen momento** y, quizás por ello, ofrecía mi apoyo a la causa de la mejor manera posible: comprando la revista. Sentimiento que te será familiar si sostienes este ejemplar entre tus manos.

Por casualidades de la vida, acabé involucrado en el proyecto con la esperanza de poder contribuir —de algún modo— a un cambio que consideraba necesario en el panorama periodístico. Cuando asumí las riendas de la revista, lo hice con el objetivo de conseguir potenciar un cambio real. Cambiar las tornas. Ofrecerle al gremio y al público un nuevo enfoque. **Un modelo sostenible y saludable**: tanto para la prensa como para los lectores. Apostar por creer en tu público antes que en tu anunciante. Trabajar **en busca de la calidad** y no del *clic*. Ofrecer un trabajo del que sentirse orgulloso y —sobre todo— **no tratar a tu público como ganado.**

Hoy es uno de esos días en los que me toca arrugar la nariz y torcer los labios. Hoy es uno de esos días en los que **te dejas caer sobre el sillón** en el silencio de una oficina desierta, con el reloj como testigo de que la madrugada está bien entrada y el café flu-

ye como el agua. Entonces chasqueas la lengua y te preguntas: *«¿he conseguido algo?»*. Y a veces, solo a veces, una voz responde *«no»*.

Resulta paradójico que **el peor enemigo** de la prensa sea, precisamente, la propia prensa. Y no me refiero a la habitual guerra de medios, sino a **los actos** de la propia prensa. Redacciones que han abandonado por completo cualquier código ético que pudiesen tener, **movidos únicamente por la fiebre de las visitas** y su correspondiente **monetización**. Medios que contemplan a su público como ganado al que cebar a base de **mierda**. Y perdónenme la expresión, pero es que no se me ocurre mejor comparativa.

El día 11 de agosto conocíamos el horror con la noticia de que un mecánico de Alaska Airlines **había robado un avión** y se había quitado la vida al estrellarlo. Sin embargo, esta información debía ser presentada con un titular *más atractivo*. Tabloides como *20 minutos*, *RT*, *El País* o *El Mundo* encabezaban sus titulares estableciendo **una relación directa**: «El suicida del avión de EE.UU. rechazó ayuda porque "había jugado a videojuegos"» o «El "suicida" que robó un avión y luego se estrelló: "He jugado videojuegos antes. Creo que sé lo que hago"». Titulares que atraen a sus visitantes como la miel a las moscas. Más visitas. **Más dinero**.

A la par, una mujer emocionada le agradecía a Ninja Theory la concepción de *Hellblade* pues —según sus propias palabras— había **salvado la vida de su hijo**, quien le había pedido ayuda luego de haber jugado al título. Esta noticia no tuvo ningún calado entre los mismos medios, ya que el videojuego sigue siendo **una buena némesis** al que señalar cuando necesitamos un chivo expiatorio. Genera controversia, atrae visitas y da dinero siempre y cuando se le sitúe en el epicentro de una nueva desgracia.

Para acabar por aplastar **mi decepción con el periodismo**, pocos días después saltaba la liebre dentro del sector del videojuego. El equipo de la web *Nintenderos* emitía un comunicado advirtiendo de que estaban plagiando su contenido y pensaban tomar medidas. Ni cortos ni perezosos, compañeros del sector replicaron con cierta ironía al rescatar **un buen número de artículos plagiados** por dicho medio. Copias literales del trabajo de compañeros de otras páginas españolas, donde —por no modificar— no habían modificado **ni las erratas**.

Como en toda polémica, no tardaron en aflorar testimonios de antiguos redactores cuyo trazo converge en un mismo cruce: el **cinismo** imperante en la cúpula de dicho medio. Redactores como José R.V. o Juan José Cintas denunciaban **prácticas cuestionables** como la traducción literal de noticias de otros medios y el plagio —y **monetización**— de textos de medios de la competencia española. Además se destaparon sospechas de amañamiento de sorteos, donde un usuario llamado Félix Bouzas se perfila ganador de varios de la propia página. Un perfil que cometió el "error" de contestar a un tuit **hablando en nombre de la propia web** de *Nintenderos*.

Más grave resulta **el sometimiento de todo un equipo** que —sin remuneración a pesar del alto volumen de tráfico— se veía coaccionado por un director que presionaba a sus compañeros haciendo alusión a una dramática condición médica, cuyo diagnóstico varía entre el **cáncer terminal** y el **VIH** dependiendo del redactor. En pantallazos publicados por José R.V. en Twitter se puede apreciar a dicho director ejerciendo presión laboral tras el gatillo sentimental de padecer VIH. En otros casos, profesionales como nuestro editor Israel Mallén **reconocen haber sido presionados** bajo la premisa de un cáncer terminal en su pasado como redactor de dicho portal. Ambas dolencias condicionaban el sueño del director: alcanzar el éxito antes del fatídico final.

No seré yo quien cuestione un diagnóstico médico, ni quien piense que alguien sería capaz de caer **en el cinismo más absoluto** de instrumentalizar dolencias críticas para poner a trabajar a **sus no remunerados empleados** en aras de alcanzar su sueño personal. Como digo, no me permito creer en tamaño cinismo.

Sea como fuere, la situación es insostenible. El periodismo se ha convertido en **una carrera por atraer visitantes** cuya inteligencia puede ser insultada con contenido robado, titulares que —en lugar de informar— cuestionan y altas dosis de sensacionalismo con el que avivar **lucrativas polémicas**. Mientras estas prácticas funcionen y el dinero siga fluyendo en dirección de quien más ovejas reúna, **poco podremos hacer** por devolverle el lustre a un oficio denostado.

«Periodismo es publicar lo que alguien no quiere que publiques. Todo lo demás son relaciones públicas». Con estas palabras, el empresario Óscar Calzón parafraseaba a Orwell en su cuenta de Twitter. Inspirado por su alegato, hoy firmo este editorial. Paradójicamente, Calzón es el director de *Nintenderos.com*. ■



MONSTER HUNTER GENERATIONS ULTIMATE

—

Desarrolla: Capcom
Distribuye: Koch Media
Precio: 64,99€
Lanzamiento: 26 de enero de 2018
Textos: Castellano
Voces: Castellano

CRÍTICA

MONSTER HUNTER GENERATIONS

POR **ISRAEL**MALLÉN

◆◆◆◆◆

NINTENDO SWITCH

No imagináis cuánto sufro cada vez que Serena o Tilo curan a nuestros Pokémon antes de una batalla. No solo porque este acto de bondad repelente limite sobremanera el grado de desafío, sino porque **choca frontalmente con la idea platónica de rival** que mejor ha funcionado en la saga de Game Freak. *Pokémon* nunca ha presumido de una dificultad elevada y cruenta, mas sí ha sabido brindar desafíos de calado. Desde Hoenn hasta Sinnoh, pasando por Kanto y Johto, la serie ha regalado incontables rivales de envergadura.

Me desagrada profundamente la dificultad artificial, aquella que impone horas de grindeo estéril. Admiro, por contra, las obras que son capaces de **interiorizar el desafío** y tornar la dificultad en un elemento diegético vigoroso que trufa la experiencia con mil y un sabores. Antaño, erigirse Campeón de la Liga Pokémon era un orgullo porque obtener semejante título demandaba batirse con el mejor entrenador del juego en un combate imponente. Es una cuestión de ambientación y emociones más que mecánica, pero una correcta **dificultad diegética** es imprescindible en la verosimilitud del universo narrativo que se plantea y en la creación de un relato veraz.

Utilizo el ejemplo más extremo y que más me consterna, el de la nueva hornada de rivales de simbolismo paupérrimo en *Pokémon*, para entender por qué *Monster Hunter World*, aun siendo del agrado de más de diez millones de usuarios, pudo desencantar a los fans tradicionales de la serie. Al mismo tiempo, tal y como yo encontré consuelo en los incontables *hack roms* que Nintendo ahora me arrebata, creo firmemente que los acérrimos de la saga de Capcom **hallarán cobijo en *Monster Hunter Generations Ultimate***.

EL CULMEN DE UNA LEYENDA

GENERATIONS ULTIMATE
UNA CELEBRACIÓN DE LA SAGA

El primer *Monster Hunter* de Switch llega a Occidente con todo el potencial que ya anticipó la entrega de 3DS, pero exprimiendo las posibilidades únicas de la híbrida. Más profundo que *World*, más pulido que *Generations*; una entrega para el recuerdo.

La accesibilidad, premisa diferencial de *World*, es una herramienta formidable de estar correctamente planteada. Solo la aplaudo cuando es capaz de integrar a los jugadores noveles sin expulsar a los más dedicados, pues de nada sirve **presumir de pluralidad** si los cambios abandonan a una parte importante del público. *Super Mario Odyssey*, aunque su último nivel sea un tanto artificial, es uno de los mejores ejemplos de esa accesibilidad orgánica a la que apelo. No es el caso de *Monster Hunter World*.

En dicha entrega, Capcom no busca tanto acoger a toda la comunidad como atraer a nuevos jugadores. Práctica respetable, faltaría más, pero también **algo cobarde**. *World* no brinda un nuevo tipo de complejidad como sí hizo *Bloodborne* respecto a los *Souls*, sino que simplifica las bases de la franquicia para que sean más digeribles. Y ese gesto duele especialmente en un *Monster Hunter* porque lo intrincado de su planteamiento es **inherente a la obra**.

No hay gremios de cazadores sin una gestión casi críptica de los recursos, un desgaste de las armas punitivo y una planificación exhaustiva de cada lid. Acostumbrarse a las rutinas y temer a las criaturas más voraces es indisociable del concepto de cazador, pues implica una progresión paulatina que curte al jugador y diferencia a la franquicia de Capcom de cualquier otra, **un nivel de exigencia que en *World* se perdía un poco**.

Generations Ultimate recupera todas esas características y, como ya hizo la versión de 3DS, otorga a Switch **un *Monster Hunter* de pleno derecho**. Uno en el que descuidar el abastecimiento de materiales o la selección del Felyne antes de afrontar una misión puede devenir en una derrota aplastante. Este *Ultimate* es menos benevolente, pero también considerablemente más rico.

La versión definitiva de este título para la portátil de doble pantalla pone **un alto precio** a cuestiones que *World* regalaba con despreocupación. El armamento es más pesado, kinestésicamente exquisito y diferenciado en *Ultimate*. Asimismo, detenerse a afilar el equipo o a consumir algún tipo de pócima para recuperar salud torna al cazador en una presa vulnerable. Ambos ejemplos explicitan que este ***Monster Hunter* demanda reflexión e inyectarse sus lógicas en vena**. Un proceso costoso y poco amable con los debutantes, pero que guarda una recompensa indudablemente mayor para quienes lo completen.

A la inmediatez de *World* se contrapone la pausa de *Generations*. El primero postula al jugador como un cazador más poderoso y ágil desde el primer momento, faceta que ha encandilado a los recién llegados a la serie de Capcom, pero que reduce muchísimo el margen de mejora. La curva de progresión de *Generations Ultimate* es más pronunciada, si bien lleva mucho más lejos.

La implementación de estilos dota de agencia al usuario para que **se autodefina como cazador**. La posibilidad de elegir entre las habilidades asociadas a cada uno de ellos ramifica la confección de *builds* sin jamás constreñirla, ya que se puede alternar entre estilos con total libertad. Hay uno, Gremio, concebido para que los cazadores inexpertos se familiaricen con las fórmulas de la saga, el ▶

El mejor *Monster Hunter* clásico posible

—

Generations Ultimate aúna toda la complejidad y profundidad de las mejores entregas y añade la portabilidad, la potencia gráfica y el magnífico control de Nintendo Switch.



más fiel a lo visto hasta ahora en otros *Monster Hunter*. Lo interesante y diferencial, como todo en esta franquicia, está reservado para **aquellos que ya han dominado las bases**.

Pienso en Ariete, el estilo de caza que potencia la búsqueda de sinergias entre habilidades para evidenciarse como la opción más diversa. Habrá quien se decante por Aéreo, que independiza al usuario de los desniveles para la monta de monstruos y que abre un amplio abanico de saltos, algo bastante útil en entornos más planos respecto a otras entregas, quizá para resaltar las virtudes de este estilo. Incluso hay una cuarta opción, Sombra, **mucho más visceral y arriesgada** en tanto que se centra en la esquiva en el último momento para contraatacar con el poderío del ya pretérito Real Madrid de Cristiano Ronaldo. Es el más complicado de dominar y el que especia la jugabilidad con unos condimentos muy similares a los de *Bloodborne*, paralelismo obvio para quien haya catado ambos platos.

Son apenas cuatro estilos, un póker de rutas que puede antojarse insignificante pero que **redimensiona la experiencia que ofrece *Generations Ultimate***. Literalmente, multiplica por cuatro las opciones de personalización y combinaciones posibles, por lo que añade cantidad a una fórmula de calidad incuestionable. Los estilos constituyen uno de los dos principales atractivos que *Generations* brindó ya en 3DS y que la versión de Switch recupera. Conjugan el verbo cazar en plural para que el tedio nunca aliene a los más duchos, conceden una excusa para salir de la zona de confort y amoldarse a varias armas, así como guía a los debutantes con Gremio para después dejarle **escoger su propia identidad como cazador** con cualquiera de los otros tres estilos.

Imágenes del juego







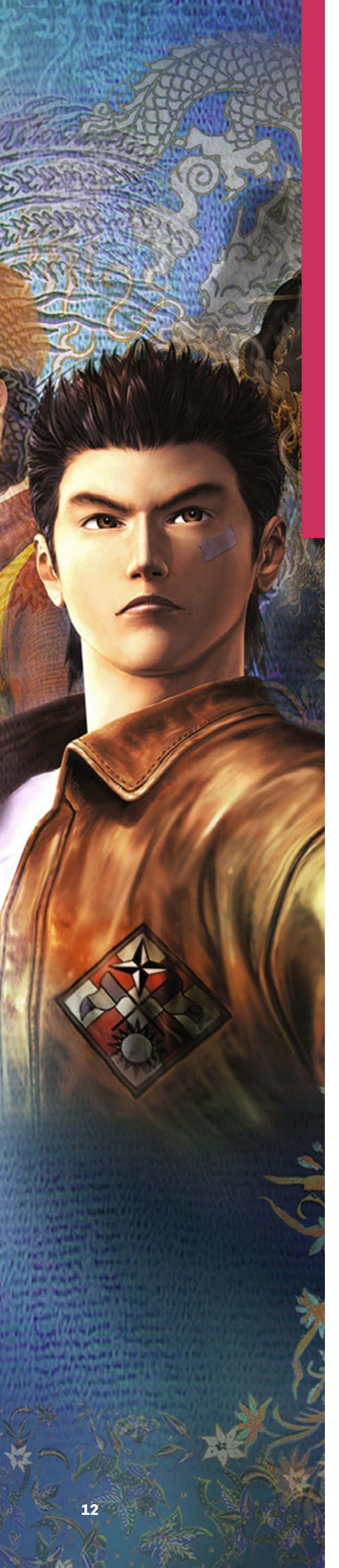
"UNA BATIDA NOSTÁLGICA PARA LOS MÁS EXPERIMENTADOS"

El otro rasgo definitorio de *Generations* es su valor como homenaje a los casi quince años de *Monster Hunter*. Nada entre el refrito y el homenaje, pues **compila escenarios y criaturas** de, valga la redundancia, todas las generaciones. Esta iteración mantiene el equilibrio entre el refrito y la novedad con la pericia del más destacado funambulista. Reformula las experiencias clásicas valiéndose del camino andado desde la cuarta entrega numerada. Una batida nostálgica para los más experimentados, **un coto de posibilidades los cazadores bisoños**.



Bien podría haber escrito todas estas líneas en 2016, cuando se lanzó la versión de 3DS. Empero, el *port* en Nintendo Switch tiene **varios focos de interés que solo concede la híbrida** y el contexto en el que llega este *Ultimate*. Es la primera entrega desde los tiempos de portátil con un par de *sticks* verdaderamente competentes. Quizá se antoje como un nimio cambio técnico, pero la comodidad que brinda en el control de la cámara constituye una alegría para mis manos que la portátil de doble pantalla jamás supo darme. Sabéis que no suelo prodigarme en los aspectos técnicos de un videojuego, pero el remozado gráfico de *Ultimate* en Switch espectaculariza sobremanera la experiencia.

Quienes debutaron en la saga con *Monster Hunter World* entenderán con *Generations Ultimate* que esta saga es inherentemente portátil. El hardware híbrido de Nintendo es **el mejor hogar posible para la serie de Capcom** porque equilibra la inmediatez de la portabilidad de 3DS con el poderío gráfico de PS4. Esta nueva entrega constituye, además, un siguiente paso idóneo y nada agresivo para los que deseen profundizar en la caza de monstruos gigantes. Más rico y complejo que *World*, así como más pulido que cualquier otro juego de la franquicia, *Generations Ultimate* es el *Monster Hunter* definitivo, el resultado de casi tres lustros de trabajo. **Adelante, cazador, Ahtal-Ka aguarda tu filo**. ■



PLAYSTATION 4 · XBOX ONE · PC

SHENMUE I & II **REMASTERED**

POR **RAMÓN**MÉNDEZ



EL REGRESO DE UN **PEDACITO DE HISTORIA**

Mi nombre es Ryo Hazuki. Era un adolescente normal y corriente cuyo mundo se puso patas arriba cuando un misterioso hombre mató a mi padre ante mis ojos. Todo parece girar en torno a unos espejos que se han convertido en el centro de mi vida...

3 de diciembre de 1986. Han pasado cuatro días desde que volví a casa y fui testigo en primera persona del asesinato de mi padre. He pasado el luto, he pensado mucho y, sobre todo, he tomado la **decisión de vengarme**. He de descubrir quién era ese señor chino del traje verde que acabó con la vida de mi padre. Ine-san y Fuku-san no parecen estar muy de acuerdo, pero sé que no puedo permitir que esta afrenta sea olvidada sin más.

Los días pasan. Me estoy levantando sobre las 9 h y a las 23:30 h, como muy tarde, vuelvo a casa para no preocupar a Ine-san y descansar adecuadamente. Lo cierto es que **el tiempo se me pasa volando** mientras investigo. De no ser por el apoyo de la gente que tengo cerca, seguramente me habría venido abajo hace tiempo. Mi amiga Nozomi, en concreto, se está portando de maravilla conmigo. Me paso los días recorriendo los barrios de Sakuragaoka, Dobuita y Yamanose, donde hablo con todo el mundo y voy siguiendo las pistas que voy consiguiendo. El rastro del coche negro me lleva a la búsqueda de marineros y acabo conociendo al maestro Chen, un coleccionista de antigüedades que parece saber mucho tanto de Lan Di como de lo que está pasando.

Parece ser que todo gira en torno a unos espejos. Cuenta la leyenda que si juntas el espejo del dragón y el del fénix, desatarás un gran poder. **Lan Di mató a mi padre porque cree que tiene uno de los dos espejos**, lo cual me lleva a una investigación bastante profunda y llego a dudar de si de verdad conocía a mi padre. Los secretos y las intrigas me han llevado a querer sacarme un billete a China, donde parece que está mi objetivo. Para ello no me queda otra que trabajar, puesto que necesito el dinero para pagar el billete. Me he encontrado a Nozomi en el parque y hemos tenido una conversación íntima. Creo que voy a tener que elegir **entre mi venganza o la gente que me importa** en mi hogar.

Antes lo digo, antes he puesto a Nozomi en peligro. No puedo permitir que la cosa se me siga yendo de las manos de esta manera. Durante las últimas semanas, he dedicado el tiempo a entrenar, a aprender nuevas habilidades, a trabajar y a conseguir pistas para poder seguir adelante (bueno, reconozco que también he pasado algún que otro rato en los recreativos... ¡Qué le voy a hacer si me pierden esos juegos clásicos de



"UN PORT QUE NO LE HACE JUSTICIA"

Los recuerdos de Ryo Hazuki no han cambiado mucho. Más allá de un aumento de la resolución del juego (no así en las secuencias de vídeo) y de algunos detalles pulidos, es el mismo título de principios de siglo pero con algunos *bugs* de un *port* un tanto perezoso. Por suerte, **el resultado es férreo y aguanta bastante bien** el paso del tiempo a nivel técnico, así que esta sigue siendo la mejor ocasión para dejarse enamorar por su mayor punto fuerte: la excelsa narrativa. Dieciocho años después, *Shenmue* sigue siendo un juego único que nadie ha conseguido igualar.

SEGA!). Es como si todo hubiese sido una gran preparación para lo que me espera de ahora en adelante, como si el destino me hubiese llevado de la mano para entender el papel que juego en todo esto y, sobre todo, para **aprender a desenvolverme por mí mismo**. Mi vida tranquila y acomodada en el *dojo*, rodeado de mis seres queridos, llega a su fin. Y, sobre todo, más que los propios espejos, hay una cosa que me atormenta… ¿Quién es esa chica que no deja de aparecérseme en sueños?

He llegado a Hong Kong. La vida aquí es tan alocada que tengo poco tiempo para escribir. He salido del entorno controlado de mi pueblo, en el que conocía a todo el mundo, para adentrarme en una gran ciudad que parece dispuesta a fagocitarme. Pero las complicaciones iniciales no son tanto como parecían y pronto consigo ponerme al día. **He aprendido por las malas a buscarme la vida**, me he buscado diversos trabajos para pagar la pensión y he seguido la pista de Lan Di. En el templo Man Mo he conocido a Xiuying Hong, una maestra de artes marciales que se ha ofrecido a ayudarme. Poco después, conocí a Ren, quien se dispuso a echarme una mano en cuanto vio uno de los espejos y reconoció a Lan Di. Parece ser que todo esto tiene que ver con una organización conocida como los Chi

"HE APRENDIDO POR LAS MALAS A BUSCARME LA VIDA"

You Men. La investigación, el hablar con todo el mundo, los entrenamientos constantes… Todo lo que parecía ser una pequeña preparación cuando aún estaba en casa **ha dado un salto de complejidad**. La cosa parece ir más en serio que nunca, algo que compruebo cuando el rastro de Lan Di me lleva a Kowloon, una ciudad de bandas callejeras y ladrones. Aquí me topé con uno de los mayores retos de mi vida, con un enfrentamiento que parecía ser final, pero por un pelo me veo obligado a seguir mi búsqueda. Es posible que ni siquiera estuviese preparado para ese combate, pero ansío tanto ese momento…

La última etapa de mi viaje me ha traído a Guilin, donde he conocido a una chica llamada Shenhua. Parece dispuesta a ayudarme y me ha hablado **de una cueva donde hay un artefacto poderoso** que podría ayudarme en mi objetivo. A partir de aquí, quién sabe qué me deparará el futuro… pero estoy convencido de que **mi venganza estará próxima**.

Echando la vista atrás, los últimos meses de mi vida han sido una locura. Sin duda, además del viaje físico, he tenido un viaje espiritual que me ha ayudado a **crecer mucho** como persona. Poco queda del joven adolescente despreocupado que hace unos meses se lo pasaba en grande en los recreativos de Dobuita y desatendía su entrenamiento. De hecho, empiezo a plantearme que **mi obsesión con la venganza** podría estar alejándome de lo verdaderamente importante en la vida. ¿Será esta la moraleja de mi aventura? De momento, tengo que evitar que Lan Di se haga con los dos espejos.

También he de decir que ahora, al recordar mis andanzas, **las recuerdo un poco más oscuras** que cuando las viví por primera vez. Es como si un filtro oscuro tapase mis recuerdos más importantes, o como si las voces sonasen todas en bajísima calidad. Incluso hay momentos en los que **me veo incapaz de moverme adecuadamente** y es como si la cámara se volviese incontrolable. Supongo que los encargados de adaptar **los recuerdos son un poco vagos y no se esforzaron mucho,** pero, a pesar de que diste de ser la experiencia original, este recordatorio era muy necesario para revivir la que podría ser la aventura de mi vida. ■



PC

WORLD OF WARCRAFT **BATTLE FOR AZEROTH**

POR **MARC** ARAGÓN



LA GUERRA **VUELVE A AZEROTH**

Librado el mundo de su última amenaza, la Horda y la Alianza vuelven la vista atrás para recordar que su guerra nunca llegó a terminar. Las viejas brasas vuelven a arder.

He vuelto. **No puedo evitarlo.** Siempre que oigo sonar los cuernos acudo de nuevo a estas tierras. Pero ahora las cosas parecen diferentes. Ya no es un enemigo ancestral el que nos amenaza. No es un antiguo mal el que pretende apoderarse de Azeroth. No. Ahora, a pesar de haber unido fuerzas en el pasado, de haber luchado juntos para sobrevivir, **volvemos a estar en guerra**. Las viejas ofensas nunca se olvidan. Los viejos miedos perduran. La historia vuelve a repetirse.

Siete son ya las expansiones que han llegado a *World of Warcraft* y, aunque con altibajos, el juego goza de buena salud tras catorce años en el mercado. En 2016 nos llegó *Legion* y dejó el listón muy alto, ya que se colocó en el podio de muchos aventureros de Azeroth. Blizzard no es una empresa que dé nada por sentado y cualquier pilar, por muy esencial que parezca, es susceptible de ser derribado y reconstruido. Así, **el esquema jugable se volvió mucho más lineal** mediante la conservación de muchas tareas secundarias y opcionales (¿Qué sería del *Wow* sin ellas?), **pero sin dejar de ofrecer varias tramas argumentales con un mayor peso narrativo.**

En ese aspecto, *Battle for Azeroth* recupera y amplía este planteamiento. Al llegar al nuevo continente, tras la espectacular gesta del asedio a Lordaeron, el objetivo de la facción está claro: conseguir aliados y recursos para la inminente guerra. Mi proceder habitual sería abandonar pronto la ciudad, olvidarme completamente de mi misión principal y comenzar a explorar e ir completando tareas por el camino. Sin embargo, Blizzard ha conseguido que cambie mi forma de jugar hacia una más propia de un RPG clásico: un personaje plantea una tarea, que se va desgranando poco a poco en otras más pequeñas pero ligadas entre sí que me fuerzan a ir moviéndome por lugares concretos del mapa. **La sensación de progreso se acentúa** de esta manera, me hace ver que la guerra no va a desaparecer por mucho que la ignore y me ofrece recompensas por tomar cartas en el asunto.

El peso argumental, que antes se repartía en las distintas mazmorras y gestas, ahora está distribuido por el mundo. Una pequeña misión, como acercarse a un pueblo a entregar unos suministros, puede **terminar con un ataque aéreo del bando enemigo**, que termina convirtiendo una apacible aldea en



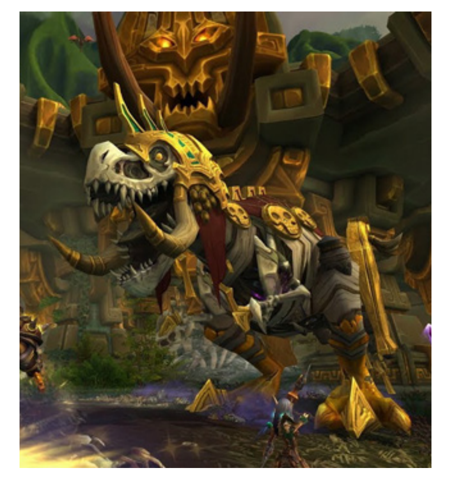
una batalla campal. Por supuesto, más adelante se cambian las tornas y pude cobrarme mi venganza con un ataque relámpago a una fortificación rival. Todo ello hace que se vea el avance de la guerra desde una perspectiva privilegiada, con frecuentes secuencias encriptadas o **espectaculares cinemáticas marca de la casa.**

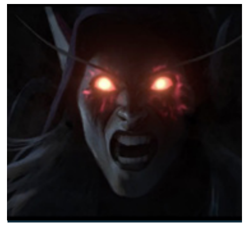
Por supuesto, nada de esto tendría sentido sin meternos en las botas de nuestro avatar no fuera divertido. Como en cada gran ampliación de contenido, los cambios en las distintas clases del juego son abundantes y muchos usuarios se verán obligados a 'reaprender' cómo funciona su personaje, sobre todo si tenemos en cuenta que uno de los atractivos de la expansión anterior, las armas artefacto, han quedado inutilizadas. Debo decir, sin embargo, que me ha entristecido un poco esta decisión. El llevar siempre la misma arma, mejorándola, obteniendo de ella nuevas habilidades y personalizando su aspecto creaba cierto apego a ese ítem: mi arma y yo contra el mundo.

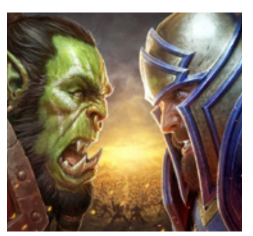
En su lugar, los californianos han diseñado una nueva mecánica, similar pero con más posibilidades. Un colgante, llamado Corazón de Azeroth, podrá mejorar ciertas piezas de equipo a medida que lo vayamos subiendo de nivel. De esta manera, **se aumentan las posibilidades** de personalización al tiempo de la búsqueda y recolección de equipo. Cierto es que se pierde esa epicidad conseguida con las armas de leyenda, pero existe compensación alimentando el afán coleccionista de los jugadores.

En esta ocasión no hay nuevas clases, pero Blizzard ha sabido buscar otras formas de ampliar las horas jugables. A las clásicas mazmorras se les suman las expediciones insulares, pequeñas escapadas que se generan aleatoriamente y ofrecen distintas recompensas repartidas por el mapa. Aquí lo que prima es la aventura y la exploración, **una búsqueda del tesoro al más puro estilo pirata**. Si recorrer un mundo fantástico siempre ha sido una parte esencial de *World of Warcraft*, ahora se ha convertido en una mecánica que consigue atraer y recompensar a los jugadores. Por supuesto, su continuidad dependerá de cómo el estudio maneje este recurso en el futuro. Es una idea emocionante, sí, pero llegado cierto punto, las recompensas son mucho mayores si se desempeñan otras tareas que revelan puntos importantes de la historia.

Imágenes del juego







"LA CAPACIDAD DE ESTA EMPRESA PARA CREAR ES ASOMBROSA"

Pero si hay algo en lo que Blizzard siempre aprueba con matrícula, es en su capacidad de crear un mundo enorme, hermoso y nuevo con cada nueva expansión. Las islas de Kul tiras y Zandalar rebosan personalidad. Cada nuevo ecosistema, cada asentamiento y cada melodía consiguen transmitir todo el trabajo y el esfuerzo que hay detrás. A pesar de tener a sus espaldas siete expansiones con más contenido que muchos juegos completos, la capacidad de esta empresa para crear e innovar es asombrosa.

Battle for Azeroth es una gran ejemplo de cómo recopilar, ampliar y mejorar todo aquello que los jugadores han alabado, al tiempo que se añaden las **suficientes novedades para satisfacer a los más veteranos.** Quizá no esté tan centrado en atraer a nuevos usuarios como otras expansiones (de hecho, la propia carátula es un guiño a los orígenes del juego), sino más enfocado a hacer volver a aquellos que lo dejaron cansados por la monotonía. Los cambios en su forma de narrar los hechos, **sin limitar en exceso los movimientos** del usuario, me parece su mayor acierto, pero, como siempre, queda en manos de Blizzard mantener el ritmo y ofrecer alicientes para mantener la suscripción activa. Por el momento, no cabe duda de que muchos, entre los que me incluyo, disfrutaremos recorriendo cada nuevo rincón de Azeroth. ■





PLAYSTATION 4

YAKUZA **KIWAMI 2**

POR **ALEJANDRO** CASTILLO



CHOQUE DE **DRAGONES**

Kiryu cumple con todas las expectativas en su aventura más personal tras los sensibles acontecimientos del anterior.

Hace tiempo que siento que las calles de **Kamurocho** son parte de mí. En aquel diciembre de 1988 aprendí no solo a encontrar el dragón que habita en mi interior, también a escuchar y comprender el amplio espectro de culturas que conviven en tan reducido barrio. **De la inocencia de ese niño vestido de punta en blanco queda más bien poco**. Recorrí un sendero lleno de penurias hasta alcanzar el sillón como cuarto representante del Clan Tojo. Mi idea siempre ha sido reestructurar el sistema interno para intentar poner por fin un poco de paz entre tanta calamidad, sobre todo desde que te fuiste.

Para algunos, **la paz tiene un precio demasiado alto** como para abandonar las armas así como así. Ya sabes que desde Osaka siempre nos han puesto pegas cuando les hemos tendido la mano de buena voluntad. La Alianza Omi vive en una espiral de violencia injustificada, quizá llevada por la envidia de ser, según cuentan por los callejones, la segunda familia del imperio. A nadie le gusta ser el *segundón*, y menos cuando su líder se deja llevar por la embriagadora ambición de su hijo. Jin está muy mayor para afrontar una guerra a dos bandas. En un cara a cara podríamos solventar nuestras diferencias, sabe muy bien que ya no tiene el músculo necesario para llevar la sangre a la calle. Mi principal temor es precisamente quien está detrás de este complot: Ryuji Goda.

Puede que quizá no hayas conocido al '**Dragón de Kansai**'. Menudo nombre más estúpido. La juventud de hoy en día cree que el día a día de un *yakuza* es calcado a lo que ven en la televisión. **Necios que arriesgan su vida a diario sin conocer las consecuencias de sus actos**. En cualquier caso, anduve investigando un poco al susodicho y descubrí que Jin y él no comparten sangre. Sí, por sorprendente que parezca, es su hijo adoptivo. Desconozco si lo recordarás, pero siendo apenas un chavalito sobrevivió a la masacre de Jingweon junto a su madre. Fueron de los pocos que pudieron vivir para contarlo. No se por qué me da en la nariz que nos enfrentaremos más de una vez…

En cuanto a cosas más agradables, el otro día recibí correspondencia del insensato de Majima. Me insta a visitar uno de sus escondites personales en Sotenbori para ayudarle con «un proyecto personal». ¿Recuerdas sus historias sobre el negocio nocturno en ese lado de Osaka? No termino de creer que pasara de empresario voraz a capo de la *yakuza* así como así. En cualquier caso, promete que tendrá beneficios económicos generosos. Acudiré con pies de plomo por si se trata de otra de sus jugarretas. Para bien o para mal, la vida sigue igual en el resto de apartados. **No hay ningún sobresalto que haga cambiar tu opinión, al revés: cumplo siempre con los compromisos de mi figura.**

Por más que evito pensar en ello, tu alma y la de Yumi todavía siguen pesando sobre mis hombros. Aún no había tenido el valor de decírtelo, pero quiero que sepas que nuestra amistad estará siempre por encima de cualquier otra y tu sacrificio nunca será olvidado. **Brindaremos hoy por ti.**

He de marchar, una marea de hombres trajeados vienen hacia aquí. Donde quiera que estés, préstame tu fuerza, **Nishiki**. Japón no debe vivir una nueva era de terror. ■

XBOX ONE · PLAYSTATION 4 · PC

WE HAPPY **FEW**

POR **ALEJANDRA**PERNIAS



¿TOMARÍAS LA PÍLDORA **DE LA FELICIDAD?**

Compulsion Games propone que viajemos a través de una realidad artificial de la que no hay salida.

Nada puede influir en nuestra felicidad. Si Aldous Huxley levantara la cabeza podría ver en movimiento ese universo al que dotó de vida entre líneas. *Un Mundo Feliz* se publicó por primera vez en el año 1932. Si nos dejamos llevar por la premisa de *We Happy Few,* lo primero que nos viene a la cabeza es ese lugar que nació de la mente del escritor. Los párrafos cobran vida y se mueven entre influencias de los Monty Phyton, *La Naranja Mecánica* e incluso Facebook. La desarrolladora nos permite introducirnos en una felicidad artificial que oculta toda la realidad de un mundo en decadencia. **Se trata de una distopía de los años 60** ubicada en las islas británicas de la que será complicado salir cuerdo o con vida.

En *We Happy Few* lo que prima es la narrativa y el argumento. Si nos centramos en el aspecto técnico, vamos a necesitar más de un frasco de píldoras de la alegría para poder asumir que se queda en desastre. Esas pastillas vienen en forma de referencias literarias y de la cinematografía, un punto que se traduce en lo más potente de un juego valiente. Es de admirar el salto al vacío que ha dado Compulsion Games con un título de estas características. *We Happy Few* nos propone conocer a tres personajes jugables que se encuentran con una peligrosa disyuntiva en su vida. Deben escoger entre el espejismo de una **felicidad inducida por fármacos** o enfrentarse a la realidad y a los habitantes de Wellington Wells. Con esta premisa es fácil dejarse seducir por un mundo distópico que fomenta la exploración, pues hay libertad en *We Happy Few* para tomar un camino y salir de él cuando plazca.

Desde tres puntos de vista se puede llegar a conformar una idea de lo que ha estado pasando en la sociedad de Wellington Wells. Las razones por las que se han acogido a nublar la realidad con la química, las luces y las sombras de la gente que habita el caótico escenario de *We Happy Few*. Su estilo *sandbox* de supervivencia te mantiene alerta con las necesidades básicas de todo ser humano. Hay que comer, dormir o beber para mantener las constantes y la **salud del personaje**. A pesar de esto, no se puede morir si se descuidan estos parámetros. También existe un amplio creador de objetos con el que fabricar armas o herramientas útiles para que la aventura se haga más llevadera. Se trata de un juego más enfocado a la supervivencia, por lo que el combate no está muy bien diseñado ni implementado.

Sí, *We Happy Few* es bastante desastroso técnicamente, desequilibrado, sin estabilidad y en ocasiones puede causar algo de mareo como efecto secundario. **Tal vez con parches posteriores se pueda arreglar**, pero estos problemas lastran una aventura cargada de referencias que harán las delicias de los más ávidos lectores y consumidores de cultura. Con todo, no se trata de un juego vacío. Compulsion Games ha creado un buen refugio para todo aquel que quiera pasar tiempo en su mundo. A pesar de no tener un claro planteamiento de misiones secundarias, son tareas de «recoge esto en punto A ve a punto B», la historia principal sí que goza de una calidad que invita a la curiosidad. ■





GO
VACATION

POR **FERNANDO**BERNABEU



UNAS VACACIONES DIFERENTES **EN UN COMPLEJO TURÍSTICO AÑEJO**

El espíritu que copaba muchos de los *party games* en Wii está muy presente en esta versión de *Go Vacation*.

La verdad es que en los tiempos de Wii disfruté bastante con *Wii Sports Resorts*. Esa mezcla de minijuegos deportivos tenía de todo, pero la lucha de espadas usando el sensor Wii Motion Plus era lo mejor. Con esos recuerdos en mente, pretendía encontrarme algo parecido en *Go Vacation*, título que ya salió en su día para la extinta Wii en 2011 y que ahora trata de devolver el concepto de *resort* virtual a una nueva audiencia.

***Go Vacation* cuenta con más de 50 actividades que se pueden jugar en solitario o con amigos.** Como el principal atractivo de Switch es su portabilidad, que no su capacidad de detectar el movimiento de los mandos, estas actividades se pueden realizar tanto pulsando botones (dos como mucho) como moviendo un Joy-Con, o los dos.

Si el repertorio de minijuegos es su principal baza, **la manera de acceder a ellos es lo peor que nos puede ofrecer el título, pues no se escogen de un menú.** Primero hay que desbloquear cada actividad paseándose por el mundo abierto que supone el complejo de vacaciones. Éste está dividido en cuatro complejos (Marino, Montaña, Nevado y Urbano), y las actividades varían según el área en la que nos encontremos. Afortunadamente, *Go Vacation* cuenta con una variada selección de vehículos o animales para movernos más eficazmente por Isla Kawawii, pero los gráficos que siguen recordando a la época de Wii no animan a pasearse mucho, la verdad. **La remasterización solo ha pasado por aumentar la resolución de las texturas y adaptar la pantalla a los televisores actuales**.

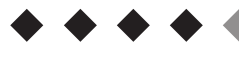
Hay cosas típicas por hacer, como tenis o vóley playa, pero también minijuegos más extravagantes como batallas de pistola de agua o hacer muñecos de nieve. **Todos son algo entretenidos, pero ninguno merece una segunda partida**. La diversión se esfuma cuando uno se da cuenta de que la cantidad es más importante que la calidad de cada actividad, ya que queda mucho mejor en la portada del juego.

Sin embargo, cuando se han desbloqueado todas las actividades y la exploración de la isla toma un papel más relevante, es posible dedicar el tiempo a buscar secretos y aumentar el nivel del personaje para conseguir accesorios cosméticos o hasta un hogar en el complejo turístico. **Fotografiar animales es lo más entretenido que he tenido el placer de hacer**, porque la búsqueda de cofres secretos me ha hecho toparme con muchísimo terreno yermo sin nada interesante que ofrecer.

Con amigos uno tiene para una tarde algo entretenida, pero no creo que nadie quiera volver a disfrutar en compañía de este juego después de haber probado un puñado de las mejores actividades en multijugador. La exploración del terreno añade un poquito más de profundidad para un solo jugador, pero no demasiada. ■

WARIOWARE **GOLD**

POR **FERNANDO**BERNABEU



WARIO REGRESA CON **MÁS ANSIAS DE ORO**

La fórmula de los *WarioWare*, aunque peculiar, siempre ha funcionado, como también ocurre con esta recopilación.

Todavía recuerdo cuando uno de los títulos estrella de la vetusta Game Boy Advance era una gran recopilación de microjuegos: ***WarioWare, Inc.: Mega Microgames!***. Esa sorpresa de que hubiera algo más pequeño que los minijuegos se convirtió en una sonrisa por lo bien que funcionaba a los botones.

La gran ausencia de un *Wario* microjugable (más de 10 años desde el de Wii, porque los siguientes títulos no cuentan en mi opinión) queda saldada con *Gold*, pues se trata de una recopilación de los mejores microjuegos que han pasado por las anteriores pantallas de Nintendo y que hacen uso de las grandes tecnologías que hoy día todos usamos para interactuar con los videojuegos: **botones, pantalla táctil, giroscopio y micrófono**.

Esta división de formas de jugar queda representada en diferentes ligas que hay que superar. Cada una se segmenta con varios de los personajes de esta pequeña franquicia, los cuales nos cuentan una historia y un motivo por el que nos proponen jugar a sus juegos. Por supuesto, **la familia Volt vuelve a presentar microjuegos basados en videojuegos y juguetes creados por Nintendo** (perfecto para el fan más nostálgico).

El incremento secuencial de velocidad es el principal enemigo del juego, pues las instrucciones que preceden cada microjuego no siempre suponen una gran ayuda para saber cómo hay que superarlo (ahí está la gracia en la mayoría de los casos). **Nada que no un poco de ensayo y error no arregle**.

Los microjuegos rescatados obtienen aquí un aire actual. Aún recuerdo algunos que estaban llenos de píxeles grandotes en Game Boy Advance y que ahora presentan un acabado mucho más refinado, digno de los tiempos que corren. **En otros directamente han optado por meter el semblante de Wario donde no estaba**, que para eso es quien pone título al juego.

No obstante, ni la gran cantidad de pruebas llega a agradar al jugador veterano. Aunque hay un número más o menos satisfactorio de modos diferentes de desafíos para variar la forma de superar los 300 microjuegos, **se antoja corto al ver que después de unas pocas horas ya se ha probado prácticamente todo lo que el juego tiene que ofrecer**. Y los extras tampoco son muy interesantes. Existen algunos minijuegos para matar los ratos tontos con algo que tenga algo más de chicha, pero sigue sin haber nada especialmente sustancial.

En mi opinión, **el jugador que todavía no conozca el concepto de los microjuegos es quien saldrá más beneficiado con esta entrega**. Eso sí, me encanta y aplaudo muy fuerte la decisión que ha tomado Nintendo a la hora de abordar las distintas versiones en cada país, pues al menos aquí en España ha llegado completamente doblado al español (y con actores de doblaje de mucha calidad). Incluso existe la posibilidad de redoblar nosotros mismos las simpáticas escenas que preceden cada secuencia de las ligas. ■





en las REDES *del héroe*

Peter Parker y Spider-Man, el hombre y el superhéroe, las dos caras de una misma moneda. Con ***Marvel's Spider-Man***, Insomniac Games traza una historia humana y presenta su propia versión del hombre araña. Probamos el juego y hablamos con Bryan Intihar, director crea-

Escribe: **Borja Ruete** · Fotografía: **Alejandro Castillo**



A solas con
BRYAN INTIHAR
Director creativo de *Marvel's Spider-Man*, en Insomniac Games

Nueva York en Madrid. Así es como **PlayStation España** ha decorado *Taxi a Manhattan*, el céntrico restaurante en el que *Marvel's Spider-Man* ha sido presentado ante la prensa. Los medios de comunicación hemos tenido la oportunidad de jugar durante más de dos horas al último código del esperado videojuego de Insomniac Games, un título en el que el estudio creador de *Spyro the Dragon* y *Ratchet and Clank* ha invertido todos sus esfuerzos y varios años de trabajo intenso.

Llego al lugar poco antes de que dé comienzo la presentación oficial. Al contrario que Peter Parker, impuntual por necesidad, yo no cargo sobre los hombros la responsabilidad de salvar el mundo de sus innumerables peligros, por lo que no tengo excusa alguna para llegar con retraso a la cita. El turno previo todavía no ha finalizado, de manera que dispongo de unos minutos muertos en los que aprovecho para fotografiar el taxi tuneado que reposa a la entrada del recinto. Al verlo, uno se siente dentro de una película de Spidey o de las vibrantes viñetas del cómic. Su color amarillo, las letras serigrafiadas que indican que el vehículo opera en la ciudad de Nueva York, así como el característico casquete iluminado con la palabra taxi, me introducen de lleno en el espíritu de la obra. Pocos minutos después, entro en el establecimiento junto a otros compañeros. El restaurante imita el **estilo norteamericano** y mimetiza el ambiente de los locales de comida rápida característicos del país. Además, como no podía ser de otra manera, el cáterin ofrecido consiste en un surtido de sabrosas hamburguesas y diferentes variedades de perritos calientes. *Welcome to America*.

Marvel's Spider-Man presume de **mundo abierto.** Manhattan luce en todo su esplendor, no solo por la recreación de edificios y escenarios, sino también por los pequeños detalles: transeúntes caminando por las avenidas, coches transitando, ladrones atracando bancos...en definitiva, personas inmersas en la vorágine de su vida cotidiana, con la particularidad de que la urbe se enfrenta tanto a ladrones y maleantes de poca monta como a villanos poderosos.

Con la cantidad de juegos que apuestan por los *open worlds*, varios títulos han ido incorporando elementos que han servido para **hacer evolucionar** el modo en el que se construyen esos mundos, véase producciones de la talla de *The Witcher III: Wild Hunt* o *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. En ese sentido, da la impresión de que en los últimos años, los mapeados provistos de un montón de indicadores están desapareciendo con el fin de brindar al jugador experiencias más orgánicas. Por eso me sorprende que el *Spider-Man* de Insomniac haya optado por regresar al **mapa de los mil marcadores.** El tiempo que he podido invertir en investigar la riqueza de las misiones secundarias y la obtención de coleccionables ha sido corto, pero es posible que algunas tareas se hagan repetitivas »


SPIDER-MAN
Pro
MARVEL

» con el paso de las horas. El estudio toma la fórmula de Ubisoft e introduce las atalayas, aquí denominadas torres de comunicaciones. Para activarlas, es esencial resolver un pequeño puzle que consiste en hacer coincidir las ondas de radio. Como de costumbre, una vez operativas, se desbloqueará información en el mapa.Tal vez se debería haber optado por mecánicas más naturales a la hora de descubrir nuevas zonas. Buscar el montón de mochillas que Peter dejó escondidas durante su época de instituto puede que no sea la tarea más emocionante del mundo. En cualquier caso, salgo de la *demo* con un magnífico sabor de boca. Spidey está de vuelta en lo que será, casi con total seguridad, el mejor juego basado en la licencia desde la época de PlayStation 2 y de las películas dirigidas por Sam Raimi.

Para presentar *Marvel's Spider-Man*, Bryan Intihar ha asistido en calidad de director creativo del videojuego. La entrevista tiene lugar cerca de la entrada, en una zona donde reina una relativa tranquilidad. Se sienta frente a un panel enorme con el logo del juego, colocado allí para que luzca en los vídeos y fotografías. La carrera de Intihar es realmente interesante, pues desde joven ha estado vinculado de una u otra forma a la industria, al principio como dependiente de una tienda de videojuegos y, más tarde, como periodista especializado. A continuación, fue contratado por Insomniac Games para ejercer de *community manager* y más tarde de PR en la serie *Resistance*, trilogía exclusiva de PlayStation 3 (las entregas para PSP y PS Vita no fueron desarrolladas por Insomniac). De la rama comunicativa pasó al departamento creativo, donde fue nombrado máximo responsable de *Marvel's Spider-Man:* «Llevo en Insomniac desde hace diez años y tuve la oportunidad de llegar como miembro del equipo de comunicación. **Aprendí el trabajo de director creativo de muchos desarrolladores** talentosos que estuvieron muy abiertos a enseñarme cómo se hacen los juegos, porque yo no lo sabía. Ellos fueron mis profesores y siguen siéndolo hoy en día. Todo el crédito va para el equipo con el que he trabajado a lo largo de esta década, no solo personas de dentro de Insomniac, sino también gente como Mark Cerny. Todos ellos me han ayudado a perfilar este proyecto y a ser mejor director».

Durante su ponencia en Gamelab, Amy Hennig reconoció que una parte del trabajo de director es aflojar el control y escuchar otras ideas. Intihar opina al respecto: «Tienes que tener una visión fuerte de lo que va a ser el juego, pero no hasta el punto de que te cierres a otras ideas. Quizá sea el director creativo, pero tenemos un **equipo muy talentoso** que puede ayudar a dar forma al producto y hacerlo mejor de lo que yo nunca he proyectado en mi cabeza».

Uno de los puntos más fuertes y en los que Insomniac ha concentrado sus esfuerzos es en el argumento. En lugar de revisitar la historia de siempre, la del jovencísimo Peter Parker cuya vida da un giro drástico cuando una araña radioactiva le picotea el brazo, en el *Spider-Man* de Insomniac manejamos a un personaje mucho más maduro. Nuestro protagonista lleva casi una década enfundado en las mallas del hombre araña y combatiendo contra el crimen en una ciudad que no descansa. La intención, cuenta Intihar, ha sido desde el principio la de «contar una buena historia de superhéroes». Con esa idea en mente, el equipo de guionistas se ha enfocado en enriquecer a los personajes y darles una dimensión psicológica. En otros videojuegos de *Spider-Man* **casi nunca se ha explotado la figura del Peter persona**, siempre esclavo del superhéroe. »




MARVEL
SPIDER-MAN
MARVEL
SPIDER-MAN
MARVEL
MARVEL

“

MARVEL NOS DEJÓ TOMAR RIESGOS DE DISEÑO, SIEMPRE Y CUANDO HUBIERA BUENAS RAZONES PARA HACERLO; TAMBIÉN APORTARON IDEAS PROPIAS QUE HAN MEJORADO EL JUEGO

”

» Ahora, en cambio, «verás momentos en los que Peter trabaja en el laboratorio o visita a la tía May. Representa las dos partes del personaje» en su camino hacia la madurez. Durante la partida que he jugado, Parker se halla trabajando en los laboratorios de Oscorp. Mediante pequeños puzles, de esos en los que hay que introducir piezas para guiar la energía hacia un punto concreto, el protagonista maneja las distintas herramientas de trabajo.

La dicotomía entre personajes no se refleja únicamente en Peter Parker-Spidey. Uno de los villanos principales, el Señor Negativo, tiene una doble vida. Cuando utiliza su nombre real, Martin Li, es el respetable buen samaritano que maneja un centro de beneficencia. El hecho de que tía May trabaje allí augura que tarde o temprano habrá un **conflicto entre Spider-Man y el Señor Negativo**, seguramente también se forme un debate interno entre las dos identidades de los personajes.

¿Hasta qué punto han tenido libertad para crear su propia visión de *Spider-Man* y su mundo? De acuerdo con su director creativo, «mucha más de la esperada». Pese a que supervisaban que se respetara la «fidelidad al personaje» y al universo *Spider-Man*, desde Marvel les dejaron «**tomar riesgos de diseño**, siempre y cuando hubiera buenas razones para hacerlo». Ejemplo de ello es la aparición de «Mary Jane como periodista o que Peter Parker trabaje para Oscorp. Son cosas que no se habían hecho antes», manifiesta. Por supuesto, también han tomado referencias de otros productos de la franquicia, especialmente del *Ultimate Spider-Man* de Brian Michael Bendis. La libertad se ha prolongado a los poderes y los *gadgets* que se pueden utilizar durante la aventura. Asimismo, admite, «algunas ideas» propuestas por Marvel han servido para mejorar la propuesta jugable y narrativa. Con todo, se aprecia el amor que el estudio ha puesto en el videojuego. Ya lo dijo el creativo durante la presentación: muchos miembros de Insomniac Games son fans acérrimos del trepamuros. Eso sí, por curiosidad pregunto si ha tenido el privilegio de charlar con Stan Lee o con el recientemente fallecido Steve Ditko, los dos creadores de *Spider-Man*. «No, qué va», se sincera.

El videojuego no se basa en un cómic o en un filme ya lanzado. La prueba es el **traje del superhéroe**, con esa gran araña blanca que le recubre el pecho. Se trata de un diseño exclusivo que, tal y como afirma Intihar, será la seña de identidad de este *Marvel's Spider-Man*. Aun así, el jugador tendrá la posibilidad de desbloquear nuevos trajes a medida que avanza en la historia.

Los primeros compases de la partida transcurren a modo de tutorial, pero desde el primer instante nos enfrentamos a villanos de calado. **Wilson Fisk**, el orondo y fortachón Kingpin, siembra el terror junto a sus esbirros. Es hora de que el trepamuros se encargue de ellos y los devuelva al lugar al que pertenecen: la cárcel.

La licencia del hombre araña ha estado en poder de Activision hasta hace bien poco.De hecho, el año pasado desaparecieron de las tiendas virtuales muchas de sus producciones por el vencimiento del contrato entre ambas compañías. Aunque la gigante norteamericana ha comercializado buenos juegos (también obras más discretas) lo cierto es que hay un título concreto que ha quedado cincelado en el cerebro de los seguidores del personaje: *Spider-Man 2*. Desarrollado por Treyarch —estudio centrado en *Call of Duty* en la actualidad—, este juego salió a la venta en 2004, al mismo tiempo que la película homónima. Por primera vez, **Manhattan fue recreada con un espectacular mimo por los detalles**. Se trataba de un mundo abierto en el que Spidey podía desplazarse, realizar misiones secundarias o centrarse en la historia principal. La particularidad y lo que lo diferenciaba de otros videojuegos del género es que nuestro Spider-Man se movía libremente de edificio en edificio, soltando su tela de araña y descendiendo como un huracán cuando la situación lo requería.

La experiencia adquirida durante el desarrollo de *Sunset Overdrive*, título de mundo abierto exclusivo de Xbox One, ha sido un punto de partida para perfilar las bases de su nueva producción. Para Intihar, su anterior proyecto les ha ayudado «a construir la ciudad». Sin embargo, Spidey «se mueve mucho más rápido» que el protagonista de *Sunset Overdrive*, algo que modifica las sensaciones.

Marvel's Spider-Man bebe mucho de aquel *Spider-Man 2*. La concepción base es la misma, pero se nota que ha pasado ya más de una década desde entonces. El nuevo juego es más rico en el ámbito narrativo, claro que parte con la **ventaja de no estar atado al guion de ninguna película.** Sin embargo, donde mejor se aprecia la evolución es en el balanceo de Spider-Man. Moverse por los rascacielos de Nueva York es una auténtica gozada y una experiencia más que divertida. Para el director creativo, las mayores diferencias entre este juego y los anteriores son «los elementos de *parkour*, las opciones de improvisación en los combates, la interacción con los escenarios, los poderes del traje y los *gadgets*». He de reconocer que tan pronto como he podido, he conducido al trepamuros a las afueras de la ciudad para que se zambullera en las oscuras aguas de la isla. Acostumbrado a su muerte nada más tocar el líquido, me ha llamado la atención comprobar que Peter Parker por fin ha aprendido a nadar.

Tan importante como el desplazamiento es el **sistema de combate**. Insomniac Games ha ingeniado unas luchas ágiles y llenas de movimiento. Podemos pegar puñetazos y patadas, ejecutar piruetas en el aire mientras golpeamos, deslizar al personaje de un lado para otro, tomar elementos del entorno con la tela de araña y lanzárselos al enemigo, arrebatar pistolas a »

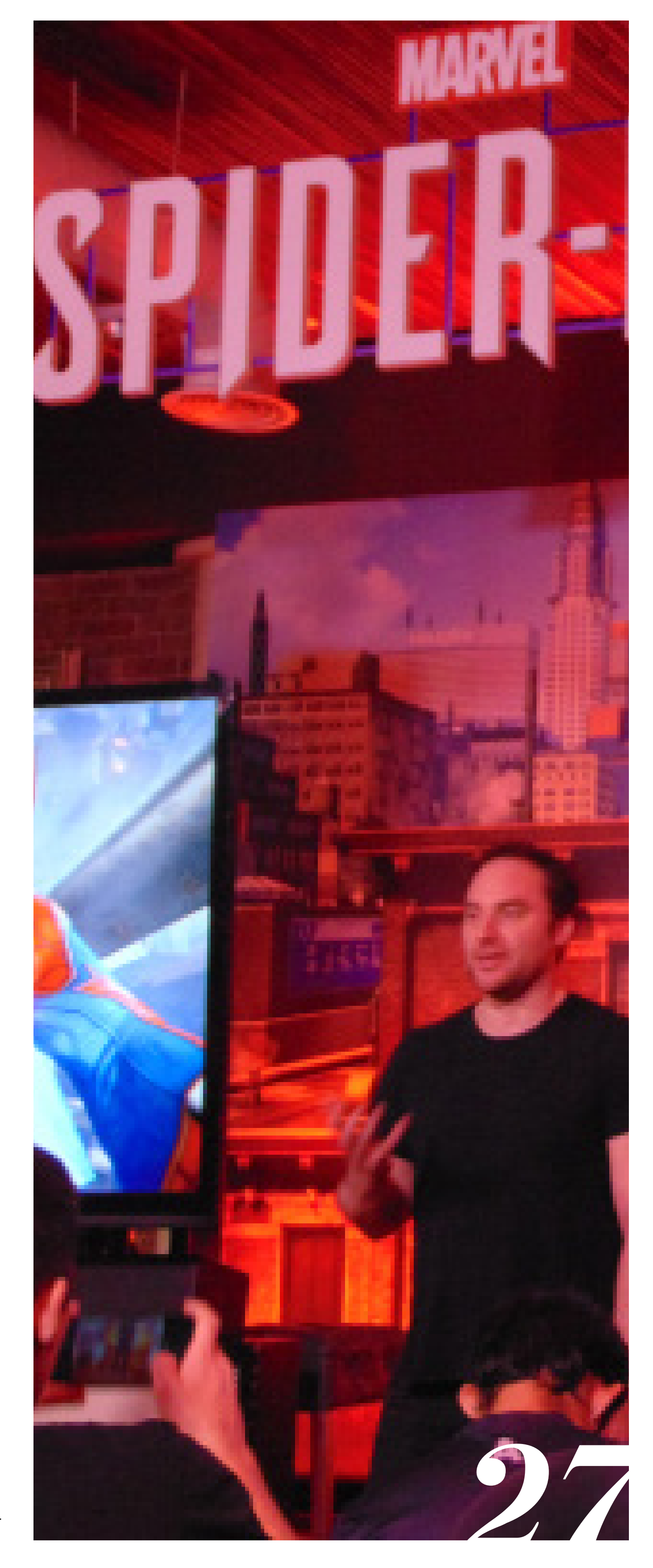
» los malos o atraparlos con la viscosa tela. El sentido arácnido, poder clásico donde los haya, está implementado en la jugabilidad. Aparece como una especie de aura blanca cuando algún enemigo trata de disparar o de atacar, momento en el cual es necesario pulsar el botón círculo para esquivar el golpe. El sistema funciona bien y no se hace pesado, pues las luchas son frenéticas y la función de esquivar es una pieza que aporta frescura y que obliga al jugador a mantenerse en alerta permamente. Por añadidura, el estudio ha creado un árbol de habilidades que permite obtener nuevos movimientos y fortalecer al personaje.

El mayor enemigo del combate es, casi con total seguridad, **la cámara**. No es que sea un desastre, en absoluto, pero, por lo que he podido observar, en ocasiones es difícil ver quién está atacando y desde dónde.

Tras visualizar algún tráiler de jugabilidad emitido en los sucesivos eventos, muchos pensaron que el título abusaría de los demominados **QTE**. Nada más lejos de la realidad. Salvo en algún momento puntual, el control de Spidey es total. Ni el balanceo ni el combate están supeditados al aporreo indiscriminado de botones en el orden dictado en pantalla.

No hay más que ver cómo luce y se mueve para darse cuenta de que gráficamente es uno de los trabajos más redondos de la generación. La desarrolladora californiana no se ha valido de una tecnología nueva, sino de un **motor gráfico** empleado en otros productos con su sello: «Hace unos cuantos años empezamos a trabajar en un nuevo motor. Los primeros juegos que lo usaron fueron *Overstrike* y *Fuse*. Continuamos añadiendo características y evolucionándolo, de manera que el motor de *Spider-Man* es una versión nueva de dicha tecnología». Probamos el videojuego en una PlayStation 4 Pro. Tanto en el modelo base como en el más potente está bloqueado a un *framerate* de 30 fps.

Cuando recibas esta revista, seguramente queden un par de días para el lanzamiento oficial de *Marvel's Spider-Man*. No sé si esta producción se ganará **los laureles de la excelencia**, pero tras charlar con Bryan Intihar me queda claro que detrás de este videojuego hay mimo y pasión. Los cimientos que sostienen la jugabilidad rinden a muy buen nivel y, no obstante, el mayor reto será determinar si el mundo abierto se siente actual o si por el contrario se presenta con anacronismos y defectos propios del pasado. Sea como fuere, los seguidores de Spidey tienen ante sí lo que será, a todas luces, el mejor juego del trepamuros desde *Spider-Man 2*. ¿Caerás en sus redes? ●

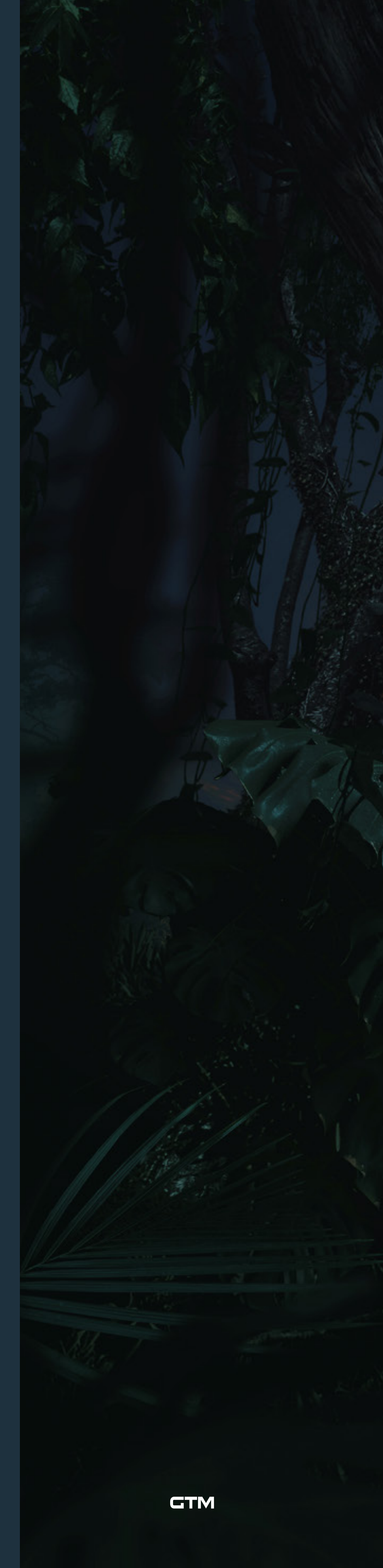


Shadow of the Tomb Raider.

por Alejandro Castillo

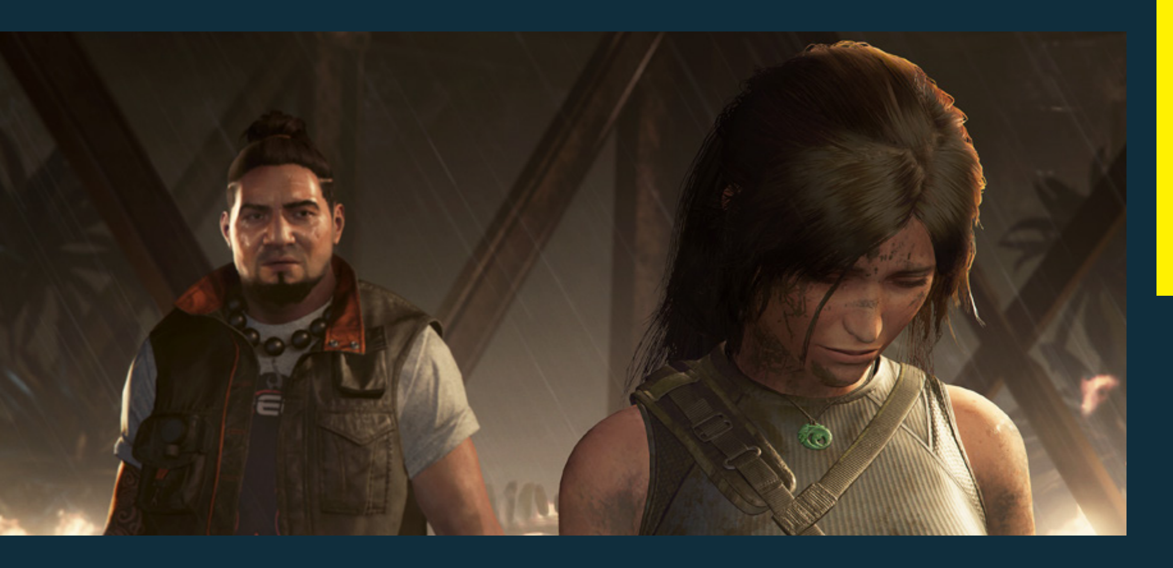
Renovarse o morir. Esta es una de las máximas a las que se enfrentan las marcas clásicas hoy en día. Para bien o para mal, la industria del videojuego ha evolucionado tanto en lo técnico como en la diversidad de mecánicas. El hardware con el que contamos no tiene nada que ver con aquellos que se medían en simples *kilobytes* allá por finales de los 90. Ahora, nos encontramos ante auténticas bestias tecnológicas que ya miran hacia el horizonte del 4k nativo. Quizá como parte de esta evolución, también el público haya sufrido su propia conversión. Las facetas que se buscaban de un videojuego por aquel entonces difieren de la demanda por parte de la gran masa en estos momentos. Más allá de la diversión, **la accesibilidad es el denominador común**, y no siempre suele sentar bien a todas las partes.

Lara Croft, protagonista de estas líneas, ha sufrido **su propia transición** a las exigencias de esta década. Este proceso iniciado en 2013 llega a su fin en *Shadow of the Tomb Raider*, la culminación de la primera trilogía de la renovada arqueóloga. Koch Media nos ha permitido pasar cuatro horas a los mandos de esta entrega, pudiendo charlar con dos de los máximos responsables del proyecto sobre su visión desde la perspectiva de desarrollador.





PULSA START · SHADOW OF THE TOMB RAIDER · **DESARROLLA: EIDOS MONTREAL** · PLATAFORMAS: PLAYSTATION 4 · XBOX ONE · PC · **LANZAMIENTO: 14 DE SEPTIEMBRE DE 2018**



El capítulo más oscuro de la arqueóloga

La última entrega de la trilogía retrata a una Lara capaz de cualquier cosa por desvelar la verdad tras su padre y la obsesión que le llevó a la tumba.

Debo confesar que el primer capítulo de esta vuelta por todo lo alto no me entusiasmó. Más allá de que, en mi opinión, tuvo un enfoque erróneo, priorizando en la acción por encima de la exploración, no pude empatizar en absoluto con esta versión de Croft. Se planteó una chica inexperta, recién salida de la universidad y con poca práctica sobre el terreno. El perfil dura apenas media hora en pantalla, convirtiéndose en una superviviente hábil en todo tipo de situaciones. **La colisión entre la narración y los hechos a los mandos echaba por tierra los esfuerzos iniciales** con el personaje. Al final, se convertía en una caricatura de sí misma.

Tan solo dos años después en *Rise of the Tomb Raider*, la compañía hizo notar su compromiso por escuchar la voz de sus clientes. La mejora era sustancial en cada una de sus facetas. **Me encontré ante un juego que no se ruborizaba al plantear escenarios libres**, con ciertos toques de *backtracking* que empujaba al descubrimiento y experimentación en el entorno. Las intenciones por devolver la esencia de los originales en cuanto a puzles y tumbas se refiere estaban más que claras, aunque todavía quedaba margen de mejora para quienes buscamos algo más de *Tomb Raider*.

Estando el equipo principal ocupado en la elaboración del ambicioso *The Avenger's Project*, Eidos Montreal ha sido elegido para recoger el testigo del acto final. Desde su formación allá por 2007, los canadienses no han parado de enfrentarse al reto de concebir una nueva versión de varias de las propiedades intelectuales de Square Enix que habían quedado en el más absoluto olvido. Su estreno fue por todo lo alto, con un *Deus Ex: Human Revolution* que encandiló durante los compases finales de la generación. Desde entonces, han tratado las aventuras de Adam Jensen junto a *Thief*, además de colaborar de forma íntima junto a Crystal Dynamics en las dos anteriores entregas de *Tomb Raider*.

«Compaginamos la última etapa del desarrollo de *Deus Ex: Mankind Divided* con la producción de este juego», explica **Jason Dozois**, encargado de la dirección narrativa. Una vez llegó al público, **la baja recaudación que obtuvo** fue motivo suficiente para que desde Japón metieran a la franquicia en el congelador en pos del acuerdo con la gigante Marvel. Dentro del estudio, como es natural, la decepción cubrió a la plantilla. Adam era ▸

"JONAH ES SU COMPLEMENTO PERFECTO"



"SU PERSONALIDAD HA CAMBIADO. AHORA NOS ENCONTRAMOS ANTE UNA LARA ROTA, MEZQUINA Y QUE ASUMIRÁ CUALQUIER RIESGO POR ENDIABLADO QUE PAREZCA"

(y es) un personaje que significa mucho para ellos; es difícil dar carpetazo a una etapa que les proporcionó tantos éxitos. **«Albergamos esperanza»**, afirma. Por desgracia, su futuro no depende de ellos.

Al conversar distendidamente con él, tuve la sensación de que *Shadow of the Tomb Raider* no es un proyecto cualquiera, sino una especie de **redención** tanto en lo personal como para sus compañeros. Tras dos títulos que han dado forma a la historia global de Lara, este tercer paso les permite profundizar en una cara nunca antes vista en ella: «El descubrimiento que realiza acerca de su padre en el final de *Rise of* rompe por completo la idea que tenía sobre cómo se habían desarrollado los acontecimientos. Esto ha provocado que la personalidad de Lara haya cambiado. **Ahora nos encontramos ante una Lara rota**, mezquina en muchos momentos y que asumirá cualquier riesgo por endiablado que parezca». Esta versión de la aventurera contrasta con la percepción que teníamos de ella, sosegada y segura de sí misma. Ha pasado envuelta en violencia durante demasiado tiempo, su estabilidad emocional comienza a tambalearse. Dentro de esta espiral de autodestrucción hay lugar para buenos amigos.

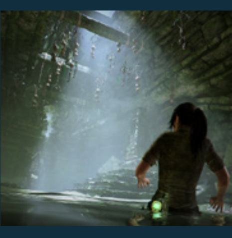
La figura de **Jonah** se erige como una pieza fundamental dentro del puzle emocional que sostiene a la trilogía. Más que nunca será el complemento perfecto en sus viajes. «Para nosotros, era fundamental otorgarle más peso en el guión. Jonah entiende a la perfección sus estados y **en muchas ocasiones es la luz que guía su camino.** Mientras que ella está a punto de cometer (o comete) actos insensatos, él se encuentra ahí para proporcionarle la sabiduría de la que la joven todavía carece». En cuanto a la libertad que les ha permitido Crystal Dynamics a la hora de escribir y tomar decisiones argumentales, Jason no duda: «Ellos han colaborado estrechamente con nosotros en este aspecto y **en todo momento nos hemos sentido libres** para poder realizar nuestra visión del juego. Es más, su ayuda en el desarrollo ha sido fructuosa. Siempre hemos mantenido una relación estupenda entre los dos equipos».

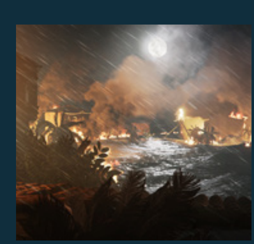
Imágenes del juego

Sin miedo al peligro

—

Siempre hemos estado acostumbrados a verla sola ante el peligro, pero aquí se enfrentará a condiciones extremas en su incansable búsqueda por descubrir la verdad.







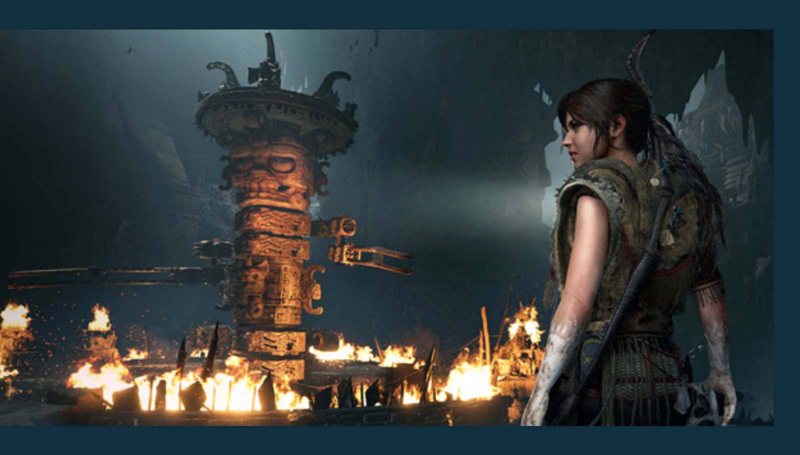
T*omb Raider* se fraguó su propia identidad desde el primer minuto. Si algo le caracterizó desde tiempos de **la primera PlayStation** fue su capacidad para contener plataformas, puzles y secciones de tiroteo en un solo espacio al mismo tiempo. Toda esa combinación de elementos logró mantener el reto a la altura. Esto último ha sido la principal asignatura pendiente de los últimos años, por lo que Eidos Montreal ha querido corresponder a sus seguidores con varias novedades de lo más trepidantes.

Nada más comenzar, me topé con uno de los principales cambios: la división de la dificultad. Por primera vez, podremos elegir qué tipo de reto queremos en cada uno de los tres grandes apartados, combate, puzles y exploración. «Ofrecer el tipo de dificultad de manera pormenorizada entre los aspectos jugables más importantes nos permite crear un sistema donde la mayoría de estilos de juego se vean reflejados. Por ejemplo, si eliges difícil en los rompecabezas, estos perderán todas las ayudas visuales», comenta **Heath Smith**, director de diseño.

«Es la entrega más desafiante de la franquicia», explica. Mi experiencia todavía no me permite confirmar sus palabras, aunque sí tengo claro que, al menos, será el que ofrezca las mayores posibilidades jugables. Tras una introducción guiada de poco menos de una hora, por fin me adentro en la primera sección libre. Las directrices son similares a las de su antecesor, buscar recursos y convertirlos en poderosas herramientas a través del menú de creación. Los cambios vienen de la mano del diseño de niveles, que introducirá elementos que aportan variedad a la estructura, como es el caso de las **secciones acuáticas** tan demandadas por los seguidores. «**Lara puede bucear secciones inundadas como en los clásicos.** Tomará oxígeno antes de entrar y podrá permanecer bajo el agua durante un periodo corto de tiempo. En algunos casos, habrá cavidades que le permitirán tomar aire».

La selva encerrará más peligros que de costumbre, no solo por el mal hacer de la Trinidad, sino por la fauna autóctona. De esta forma, **Lara deberá adaptarse al entorno para exprimir los recursos que le proporciona la naturaleza.** En una sección del juego, una manada de leopardos me acolarró en un callejón sin salida. Mis opciones de sobrevivir eran escasas. Podía armarme de valor para evadir sus ataques mientras recogía trozos

"ES LA ENTREGA MÁS DESAFIANTE DE LA FRANQUICIA"

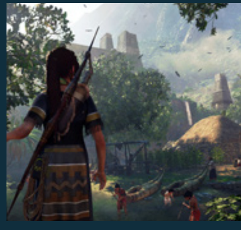


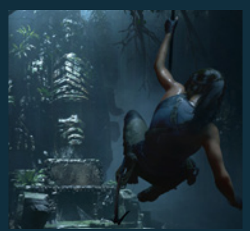
Elige tu estilo de juego

—

Al comenzar la partida, podremos elegir qué dificultad tener en cada uno de los tres aspectos principales del juego: puzles, combate y exploración.

Imágenes del juego











de madera para convertirlas en flechas, o podía llenar mi figura de restos de barro con los que ocultar mi apetitoso sabor a carne fresca. Funcionó.

Tanto los atuendos como el camuflaje han recibido una remodelación respecto a la simpleza que denotaban tiempo atrás. «**Hemos dividido los atuendos en tres piezas: piernas, pecho y guanteletes.** Puedes elegir si llevar un mismo set que te dé bonificaciones por conjunto o mezclar diferentes partes para ser más versátil». Por otro lado, el barro al que aludía anteriormente es una mecánica inédita que dará bastante de qué hablar. «**Podremos coger lodo del escenario para pintarnos el cuerpo**. Estar en este estado le permite a Lara convertirse en la depredadora, pudiendo incitar al terror entre sus adversarios en pleno combate. Cuando los enemigos se ponen nerviosos, actuarán de manera errática y nos permitirá crear ventanas de oportunidad para abatirlos». Suena parecido a lo vivido en la serie *Batman Arkham*, donde el murciélago podía jugar con la psicología de los matones dependiendo del desarrollo del combate.

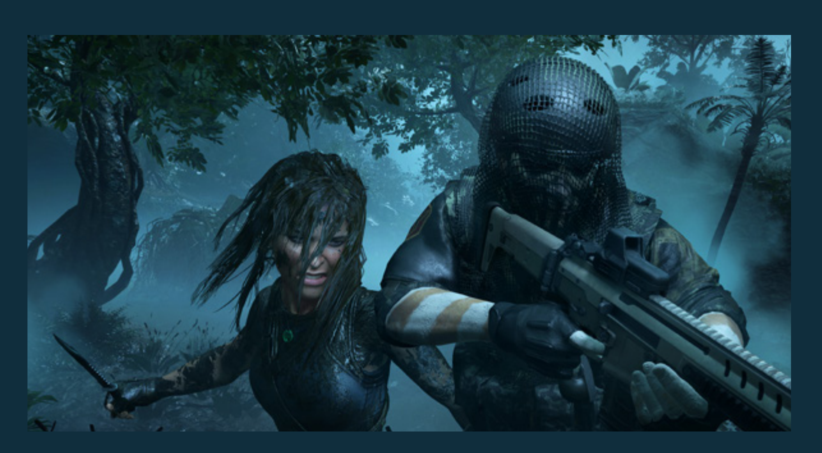
"EN LA SELVA, LARA SE CONVIERTE EN LA DEPREDADORA"

Mi primera toma de contacto ha sido indudablemente positiva, asumiendo desde el principio su carácter continuista. Más posibilidades y mayor desafío, justo lo que esperaba. Quedan cosas en el tintero de las que solo pudimos tener constancia durante la presentación, como los nexos sociales en los que comerciar (el sistema económico hará su propio debut) y descubrir tumbas opcionales, los ajustes en el árbol de habilidad es y la amplitud del resto de escenarios durante el nudo de la aventura. En cualquier caso, ***Shadow of the Tomb Raider* apunta a convertirse en la entrega que convenza a fans y críticos.** Será en el próximo número cuando puedas conocer nuestro veredicto final.

Adáptate a la selva

—

Lara deberá utilizar los recursos que le concede la naturaleza para zafarse de los peligros que encierra la selva.




PULSA START · DRAGON QUEST XI: ECOS DE UN PASADO PERDIDO · DESARROLLA: SQUARE-ENIX · PLATAFORMAS: PLAYSTATION 4 · PC · LANZAMIENTO: 4 DE SEPTIEMBRE DE 2018



Dragon Quest XI.

por Juan Tejerina

Hablar de *Dragon Quest* es hablar de uno de los dos progenitores del JRPG. Junto a *Final Fantasy*, la obra originaria de Enix puede ser considerada como responsable directa del nacimiento, evolución, desarrollo y éxito del género tanto dentro como fuera de Japón. Si bien es cierto que *Final Fantasy* supo extender sus alas más allá de las fronteras niponas, el éxito de *Dragon Quest* —especialmente dentro de su país— puede ser considerado como un **fenómeno social.**

Como amante del JRPG y responsable de la mayoría de críticas que habrás podido leer en esta revista dentro del género (*Final Fantasy XV, Persona 5, Ni no Kuni II* u *Octopath Traveler*) soy consciente de que **me enfrento a un titán**. Apenas llevo veinte horas de juego, un tiempo claramente insuficiente para valorar una obra de este calado. Por lo que permíteme pedirte ***paciencia*** y ***cautela***. ***Paciencia*** para poder hacer un trabajo digno y dedicarle al menos **sesenta horas más** al juego. Para conseguir interiorizar un título de estas características y plasmar una crítica nacida de la experiencia y no de las prisas por llegar a una fecha. ***Cautela*** porque quizás lo que ahora es blanco, mañana sea negro.

Dragon Quest XI es un título enorme y sus primeros compases son ecos heróicos de eras oscuras. Con esta aliteración —y guiño a los títulos de todo *Dragon Quest*— te invito a acompañarme **durante mis primeros pasos** por el mundo de Erdrea.

REGRESA LA AVENTURA

Dragon Quest XI nos trae aquello que esperamos

Sin sorpresas ni alardes. Sin evoluciones ni pretensiones. Dragon Quest XI *hace de su reticencia a la evolución su mayor baza. Y a pesar de todo, presenta ciertos puntos que deberían evolucionar.*

Veinte horas de juego son **muy pocas** horas para poder hablar de *Dragon Quest XI*. Sin embargo, son las suficientes para comenzar a hacerse una idea de la aventura que me aguarda por delante. Para comenzar: **nada nuevo.** Quizás esto te suene bien o mal. Quizás en la crítica del mes próximo, esta afirmación cambie. Pero por lo pronto: nada nuevo. Y **no me sorprende**, aunque tampoco sé si me agrada.

Dragon Quest siempre se ha caracterizado por mantener impertérritos sus elementos más icónicos. *Dragon Quest* no es *Dragon Quest* sin Akira Toriyama, sin Koichi Sugiyama, sin iglesias y sin limos. Ni tampoco sin su característica melodía principal. *Dragon Quest* es *Dragon Quest* **con todo lo que ello conlleva**, incluyendo su reticencia a evolucionar en un aspecto u otro a través de los tiempos.

El comenzar de la historia es tan épico —y clásico— que sólo puede ser posible hablando de *Dragon Quest*. Una vez más, **somos los elegidos para desterrar el mal del mundo**. Y quizás esto me pueda saber mal en cualquier otro título, pero en este caso no: porque **es lo que espero**. Y es que el título de Yuji Horii ha sabido hacer de sus reiteraciones una ventaja sin precedentes. Si juego a *Dragon Quest*, quiero volver a salvar el mundo. Quiero volver a verme las caras con un malo *muy* malo. Quiero que **la aventura me guíe**. Le exijo que el camino me sorprenda con eventos y eventualidades que no estaban contempladas en mi hoja de ruta. Porque *Dragon Quest* no es volver a salvar el mundo del mal: sino **volver a vivir un maravilloso viaje** lleno de aventuras y sorpresas que —seguro— volverá a culminar en desterrar la oscuridad. El esperable final **es una excusa** para disfrutar de un viaje que nos transporta a la Ítaca de Constantino Kavafis.



Hasta ahora, *Dragon Quest XI* cumple con mis expectativas. No, no me ha sorprendido su premisa. Pero sí, ha vuelto a sorprenderme **a lo largo del viaje**. Me ha vuelto a presentar personajes interesantes y entrañables sobre los que ardo en deseos de conocer más. Me ha vuelto a llevar **a sitios que no esperaba** porque el viaje —mi periplo— se va desarrollando frente a mis narices de la manera más impredecible posible. Como de improviso, uno de mis compañeros necesitaba recuperar un artilugio, y sin comerlo ni beberlo me encontré recorriendo una mazmorra en busca de algo que dos minutos antes no sabía ni que existia. **La magia de lo impredecible** es una constante en esta nueva entrega de Square Enix.

La sensación de aventura dentro de un JRPG **ha vuelto** y lo ha hecho por la puerta grande. Sí es cierto que **cojea en ciertos puntos** que —en pleno 2018— cuesta asimilar. Las misiones secundarias, hasta el momento, son absolutamente prescindibles. El mapa se ha quedado en la época

de *Dragon Quest VIII*, dividido por pequeñas campiñas en lugar de algo más abierto. El combate, por turnos, no presenta ninguna novedad palpable. Sin embargo: **divierte**. Sin ir más lejos, tuve que repetir una de mis primeras mazmorras tres veces porque no estaba preparado para afrontarla. Y es que sus 'ecos del pasado' me han transportado a aquellos días en los que **el nivel quedaba por encima de la estrategia**. Y así es: me he visto obligado a subir de nivel para poder hacer frente a desafíos que no piden cerebro, sino cifras. Algo especialmente doloroso si acabas de terminar *Octopath Traveler*, donde prima la estrategia.

Pero, ¡ay! **Qué maravilloso es sentir cómo se te eriza la piel al escuchar esa melodía...** Qué bien sienta volver a enfrentarte a un mundo lleno de color y carisma, especialmente si no fueron pocos los amaneceres engullendo —con avidez— un buen bol de cereales frente a un nuevo episodio de *Bola de Dragón*. Qué bien sienta **volver al pasado** y plantarle cara a una aventura que promete un sinfín de sorpresas, combates duros y un periplo cargado de buenos momentos.

"SU ANCLAJE EN EL PASADO ES SU MAYOR BAZA, PERO TAMBIÉN SU PUNTO DÉBIL"

Sí, quizás *Dragon Quest* debería plantearse **evolucionar un poco**. Sí, seguramente haría bien en solucionar algún que otro tema, pero es una enorme satisfacción saber que **el amor por la aventura sigue ahí**. Y es más, quizás **no debería decir esto aún**, pero puede ser que en esta ocasión me acabe sorprendiendo con una historia un poquito más compleja de lo habitual. Y es que **he podido hablar con el pasado** para cambiar el presente. O quizás el presente siempre estuvo cambiado gracias a que en el pasado hablé desde el futuro que nunca dejó de ser el presente. **Quién sabe.**

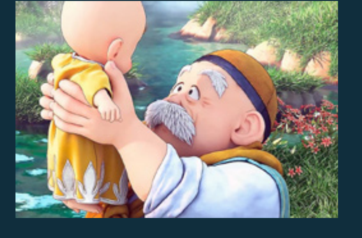
Imágenes del juego



Aventura, rol, personalidad propia y Akira Toriyama

—

Dragon Quest regresa ofreciendo todo aquello que cabría esperar. El sello de Toriyama está muy presente no sólo en su aspecto estético, sino también en toda clase de guiños.



Qué alegría volver a verte, abuelo
El entrañable Tizón es la viva imagen de Son Gohan. Nuestro abuelo es primo hermano del de Son Goku. Y no sólo por su aspecto, sino también por la manera en que entramos en su vida.



Mudo, pero con personalidad.
El protagonista sufre del mal típico y tópico del género. A pesar de ser mudo, eso no le exime de tener personalidad. A través de sus actos y decisiones, el protagonista se define.

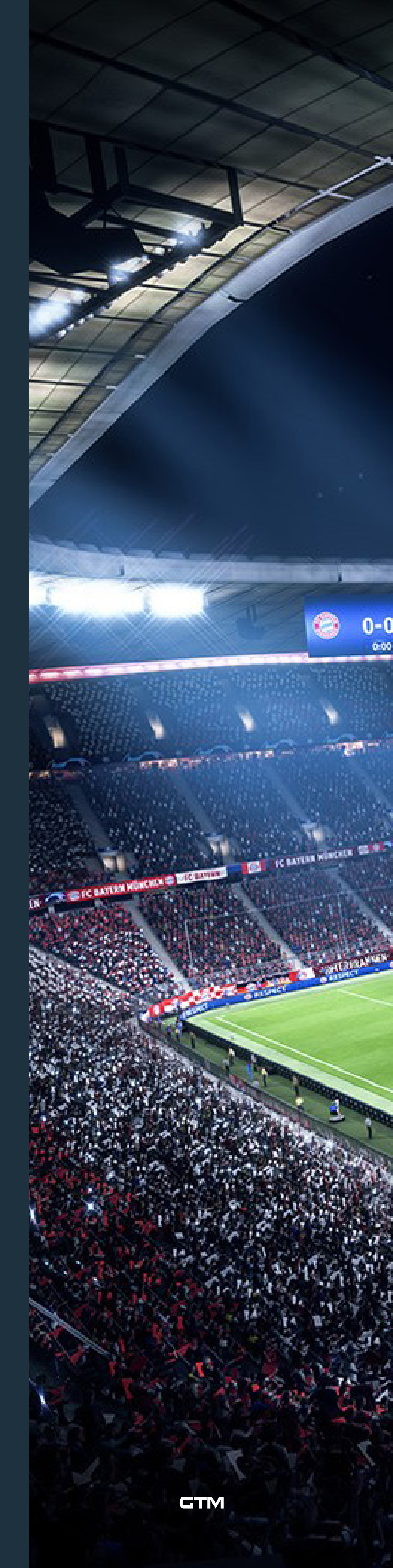
FIFA 19.

por Borja Ruete

Las luces del estadio se encienden, las banderas de colores se enarbolan y los gritos retumban ensordecedores cuando los jugadores saltan al terreno de juego. Suena el pitido inicial y **la nueva temporada arranca.** También lo hacen varias de la sagas icónicas de los videojuegos deportivos. Como cada año, *FIFA* está de vuelta con suculentas novedades. ¿Estás listo para calzarte las botas?

GTM se dirige al Estadio Wanda Metropolitano, coliseo del Atlético de Madrid, para acudir a una de las presentaciones previas de *FIFA 19*. La intención de Electronic Arts es centrar el evento en las **novedades jugables** tanto del juego principal como del Ultimate Team, aunque, eso sí, de las versiones PlayStation 4, Xbox One y PC. La edición de Nintendo Switch no está por ninguna parte.

Cristiano Ronaldo ya no es jugador del Real Madrid. Han pasado pocos días desde que su traspaso a la Juventus se ha hecho efectivo, pero en las imágenes promocionales de la presentación todavía figura como efectivo merengue. EA no ha tardado en solucionarlo: el luso aparece ahora en portada con la elástica de la escuadra italiana.





PULSA START · FIFA 19 · **DESARROLLA: EA SPORTS** · PLATAFORMAS: PC, PS4, XBOX ONE, SWITCH · **LANZAMIENTO: 28 DE SEPTIEMBRE DE 2018**



LICENCIAS NUEVAS, MECÁNICAS RENOVADAS

El juego incluye la **Champions League** por primera vez

Además de reforzarse con más licencias, FIFA 19 pule la fórmula y ofrece una serie de sistemas jugables mediante los cuales se pretende refinar la esencia.

No importa lo alejado que estés del fútbol y de todo su entorno, porque, al igual que el mundo entero conoce los nombres de Cristiano Ronaldo y de Lionel Messi, existe una melodía reconocible por casi todos los oídos europeos. Es el tema oficial de la *Champions League*, una pieza musical cantada a coro que es capaz de erizar la piel de los aficionados del balompié. En los años 2005 y 2007, EA Sports lanzó sus juegos basados en la licencia de la Liga de Campeones, pero la competición nunca ha estado en *FIFA*... hasta ahora. **Tras diez años de exclusividad por parte de Konami** y *PES*, la gigante canadiense ha adquirido los derechos del torneo, con todo lo que ello conlleva. Así, tanto la decoración de los estadios como la publicidad se imitan para mimetizar el ambiente.

En esta edición también se han implementado 300 rostros de jugadores nuevos repartidos entre La Liga y la *Premier League*. Asimismo, 16 estadios de nuestro fútbol estarán disponibles en *FIFA 19*. El **gran ausente** será, no obstante, el **Camp Nou**, ya que *Pro Evolution Soccer* mantiene los derechos en exclusiva.

Unas pocas partidas dejan entrever lo evidente, que EA Sports ha conseguido domeñar el **motor *Frostbite***

y que visualmente ha vuelto a mejorar. De todos modos, las mejoras gráficas no son los cambios más importantes de la edición de este curso.

Sam Rivera, a cargo de las mecánicas jugables, estuvo en Madrid para presentar los nuevos sistemas que han desarrollado para *FIFA 19*. A través de videos comparativos entre esta y la edición del año pasado, hemos podido ver el ***sistema 50/50 Battles*** en acción. Anteriormente, cuando un rival nos robaba la bola, nuestro jugador se quedaba como un pasmarote. Sin embargo, en la nueva versión, los futbolistas tratan de luchar la pelota y recuperar el cuero con mayor ímpetu.

Por otra parte, otro de los aspectos que resaltar es el ***Active Touch System***, la forma en la que los jugadores entran en contacto con el balón cuando lo reciben o cortan un pase del equipo contrario. Por lo que se ha podido ver, el resultado es mucho más natural, puesto que los jugadores tocan el balón con diferentes partes de su cuerpo y de forma realista.

Lo que me ha generado más dudas es el denominado ***Timed Finished***, una innovación jugable que consiste en pulsar el botón en el momento preciso, cuando el cursor de la barra de energía pasa por la zona verde, para realizar un golpeo mucho más preciso y potente. En las horas que estuve jugando junto a otros periodistas, no lo conseguí dominar del todo, pero el temor que recorría la sala era bastante unánime. Cuando alguien llevaba a cabo el movimiento con éxito, casi siempre acababa en situación de gol, lo que me hace suponer que una vez controlado, va a ser muy sencillo marcar goles si el sistema no se toca en la versión final, sobre todo en las partidas competitivas. De todas formas, es posible desactivarlo.

Imágenes del juego



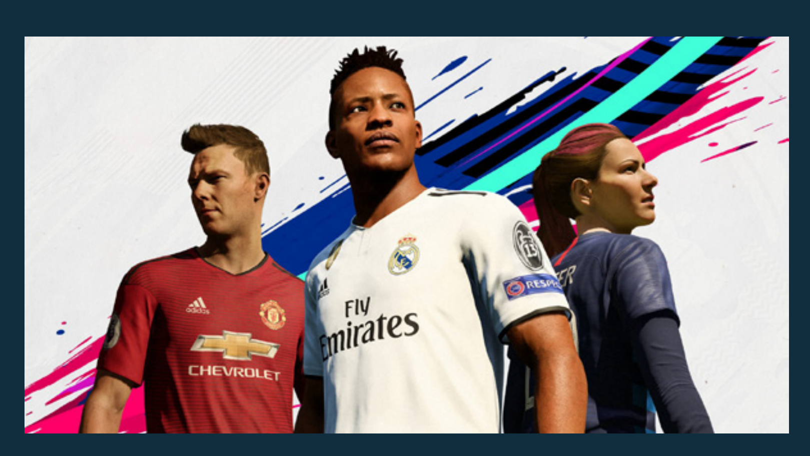




"EN LA NUEVA EDICIÓN, LOS FUTBOLISTAS TRATAN DE LUCHAR LA PELOTA Y RECUPERAR EL CUERO, YA NO SE QUEDAN PARADOS COMO PASMAROTES ANTE EL RIVAL"

Además del ya habitual modo *Ultimate Team*, los desarrolladores han implementado un interesante añadido en los partidos rápidos. Se trata del modo Supervivencia, que en esencia es la **posibilidad de cambiar las reglas básicas de los partidos rápidos**. Por ejemplo, se puede definir que al marcar un gol pierdas un jugador o que solo cuenten los tanto de volea o de cabeza, algo que añade una perspectiva fresca y desenfada al título.

Las impresiones con FIFA *19* han sido positivas en líneas generales. Falta ver cómo resuelven **algunos problemas** que se intuyen, como el *Timed Finishing*, pero estamos ante una entrega sólida que tendrá que competir contra una fantástica edición de *Pro Evolution Soccer*. ■



Tres historias para el modo El Camino: Campeones

—

El hilo argumental se centrará en Alex Hunter, Kim Hunter y Dani Williams, personajes que vivirán su carrera futbolística junto a auténticos *cracks* del balón.



LEVEL UP!

ESCAMAS VIOLETAS, PERCUSIÓN EN LLAMAS

Y UN HÉROE EN MONOPATÍN

por Marta García Villar

El color violeta se asocia al poder, pero también a la eternidad, la misma que ha parecido transcurrir para que una legión de aficionados vea cada vez más cerca la esperada remasterización de uno de los grandes iconos del nacimiento de PlayStation gracias a *Spyro Reignited Trilogy*. Eternidad es también la que aguarda al legado artístico de la primigenia trilogía de Insomniac Games, reavivada con **una nueva estética** de mano de Toys for Bob y Activision. Y es que, en una época en la que el lenguaje del videojuego se iba asentando a lo largo del camino, los artistas aprendían y trazaban su guía a través de sus propios pasos. A finales de los años noventa, la gesta de un pequeño dragón abrió la puerta a un mundo de poderosa e irisada fantasía.

Septiembre de 2018

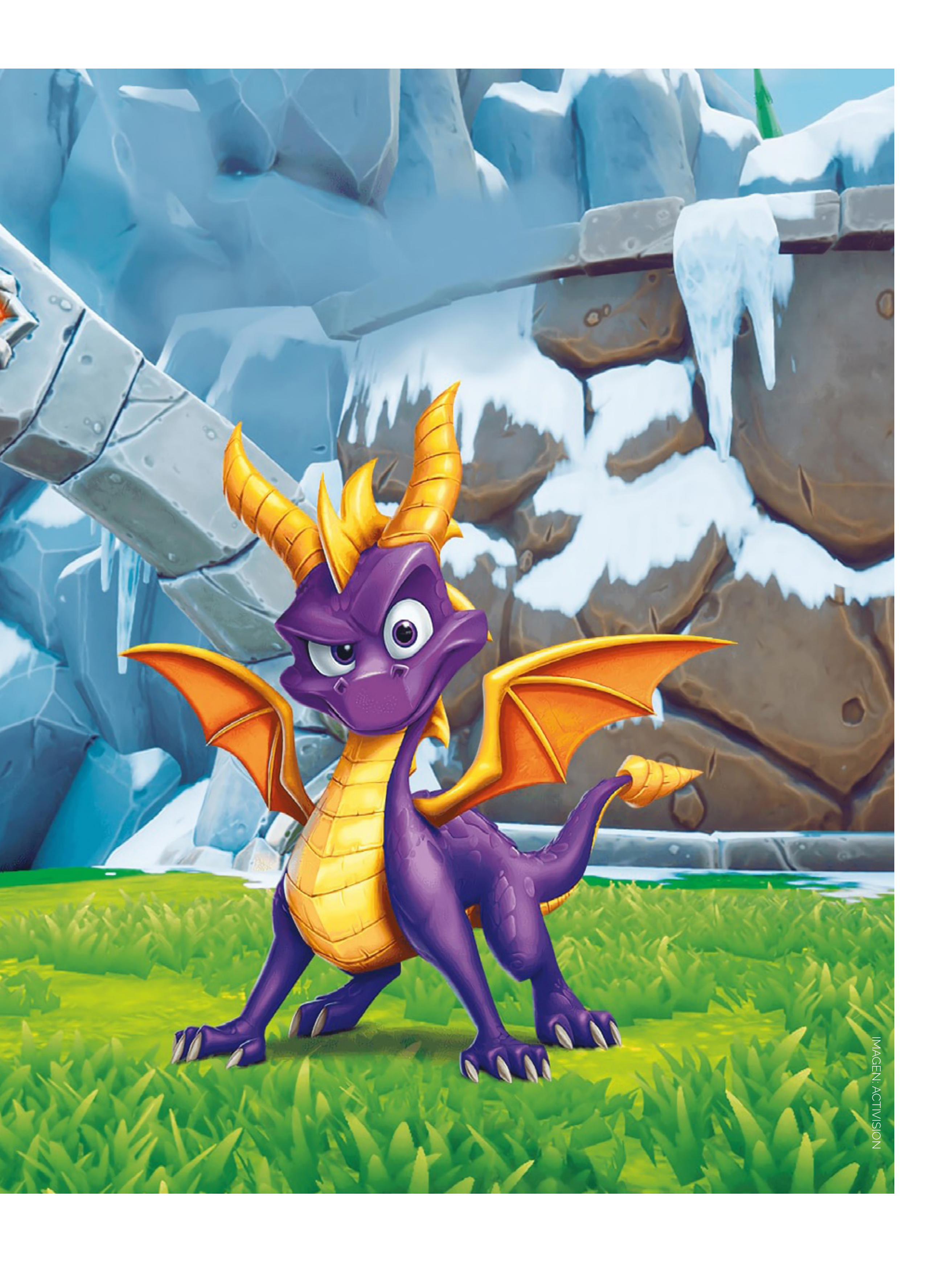


IMAGEN: ACTIVISION

LEVEL UP!

EL AÑO ARTÍSTICO
DEL DRAGÓN SPYRO

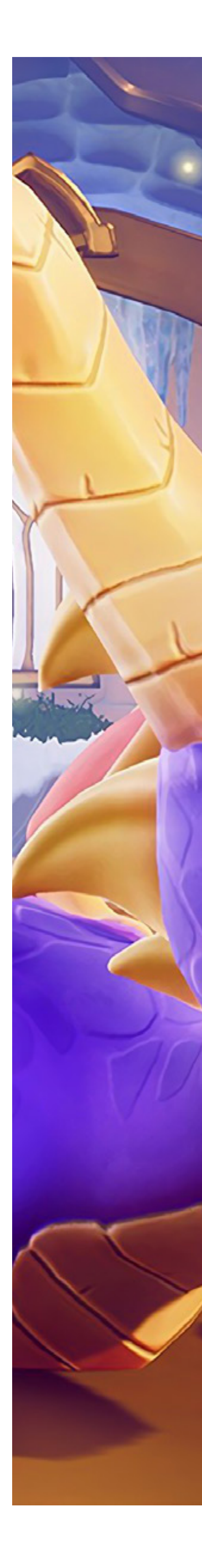
Veinte años después del lanzamiento de *Spyro the Dragon* para PlayStation y a falta de dos meses para el lanzamiento de su remasterización, recordamos con especial hincapié dos de los aspectos más característicos de la primera trilogía de este pequeño y carismático héroe. Para ello, es innegable **resaltar la peculiar atmósfera** de la composición musical de Stewart Copeland y el rico y colorido diseño artístico de John Fiorito, que tuvieron la suficiente fuerza y personalidad como para convertir un divertido mundo de ficción en un recuerdo de cariño eterno.

Regresar a casa es buscar a J.R.R. Tolkien cuando el pensamiento se afana en dejarse llevar por la idea del arte y la fantasía. El ilustre profesor de Bloemfontein siempre parece tener las palabras adecuadas para evocar todo aquello que nos hace perdernos en el recuerdo de mundos de ensueño. Para él, **el dragón** es una de las más poderosas creaciones de la imaginación de la humanidad, ya que «se puede encontrar a hombres que no son ignorantes en materia de leyenda trágica o de historia, que han oído hablar de héroes y en alguna ocasión han llegado incluso a verlos, y que aún así se sienten fascinados al pensar en los dragones». Una fascinación que ha cruzado montañas y océanos más allá de los siglos y que, normalmente, nos ha brindado relatos de batallas injustas, cacerías interminables e ingeniosos retos intelectuales entre **un inconmesurable poder** acorazado por escamas y una insignificante y temblorosa representación humana. La trilogía de *Spyro the dragon, Spyro: Gateway to Glimmer y Spyro: The year of the Dragon* trasladaba, sin embargo, la solemne y amenazante figura del dragón más clásico **a un marco sencillo** y cotidiano. En su mundo de ficción, numerosos animales antropomórficos y criaturas propias de los cuentos de hadas representaban en un tono casi satírico distintas microsociedades con tipos y conflictos que nos resultaban familiares: medios de comunicación, tiranos opresores, pícaros ladrones, soñadores idealistas, individuos con ridículas ansias de materialismo y una clase trabajadora preocupada de sus quehaceres diarios bajo cielos pasteles.

Todo el distanciamiento idealizado de los volátiles mundos de fantasía se transformaba, así, en **nuestra propia y mundana realidad** bajo una máscara de brillantes colores saturados, hadas, castillos y sonidos que traían consigo la frialdad del metal y la rudeza de la madera. Y en el centro de todo, un dragón que no era el reto ni el enemigo, sino **el héroe**. Un dragón que no era el más sabio ni el más grande de todos los de su comunidad, pero sí el único que, irónica y precisamente por eso, podía prestar ayuda a los demás. Quizá, después de todo, no le faltara razón a Tolkien cuando hablaba de la fascinación que suscitan los dragones, la misma que parecía transmitir Craig Stitt, artista de Insomniac Games, cuando en el *making of* de la primera entrega de las aventuras de Spyro señalaba con unas palabras rebosantes de entusiasmo infantil que: «Siempre me han gustado los dragones. Tienes en ellos lo mejor de todo: pueden saltar, volar, disparar fuego y además... son guais».

«SIEMPRE AMAREMOS A SPYRO»

Insomniac Games fue fundada por Ted Price en 1994 con un debut que tuvo lugar dos años después con *Disruptor*, un FPS inspirado en *Doom*

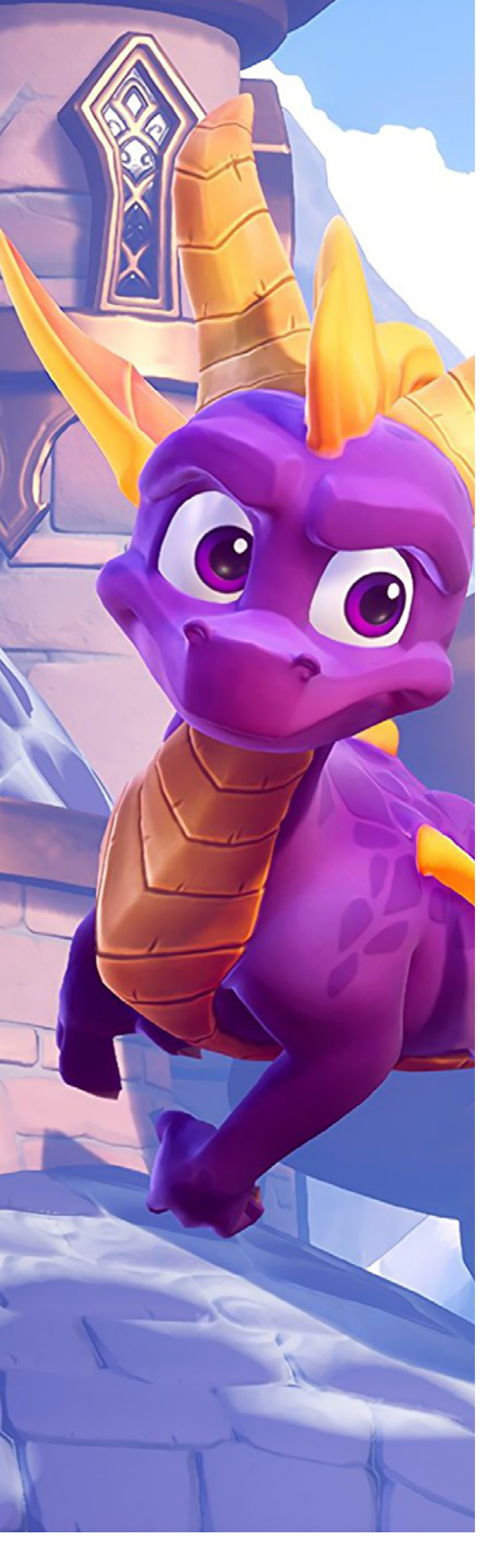




y apadrinado por Universal Interactive Studios que no gozó de mucha repercusión. De hecho, a pesar de ser alabado por la crítica y servir para que la compañía pudiera adquirir soltura en el desarrollo de videojuegos, **fue todo un fracaso comercial** que casi les dejó en bancarrota. Por este motivo, la experiencia obligó a Insomniac a seguir las directrices del gigante de Universal, atreverse con algo radicalmente diferente **y apostar por una mascota** y un público familiar inspirados por el éxito del mítico *Super Mario 64*. Así, la idea de Craig Stitt de centrar la historia en un dragón antropomórfico se vio acompañada de **un plan de desarrollo de motor gráfico** que ofrecía una vista panorámica y la opción de planear por el escenario. Todas estas mecánicas y el concepto de *Spyro the Dragon* eran una realidad tangible en 1998. El éxito abrumador del título trajo, apenas un año después, *Spyro: Gateway to Glimmer*, una secuela que profundizaba en unos temas más maduros y un plantel más amplio de personajes con **un villano dictador con ansias de poder** pero incapaz de mancharse las manos por sí mismo. Posteriormente, en el 2000, coincidiendo con el año del horóscopo chino al que su título hacía referencia, llegó la tercera entrega de esta trilogía para la primera generación de PlayStation, *Spyro: Year of the Dragon* contaba con **mapas mucho más amplios e incluía nuevos minijuegos** y nuevos personajes que podían ser controlados en lugar del protagonista en ciertos niveles, incluida su inseparable amiga e indicadora de salud, la libelula Sparx. Este título fue el último de la franquicia que Insomniac Games desarrolló, así como su última colaboración con la desaparecida Universal Interactive Studios, antes de que el dragón y su universo pasaran por numerosas manos hasta llegar a Activision, quien se hizo con ellos entre 2007 y 2008.

Fue en 2014 cuando Ted Price, CEO de Insomniac Games y cocreador del primigenio concepto de *Spyro*, se pronunció en unas declaraciones a *IGN* acerca del trabajo de Activision con la marca, a la que celebró como **cercana a las nuevas generaciones** gracias a la saga *Skylanders*. Esta marca de Toys for Bob recuperaba al personaje en un universo de ficción totalmente diferente a costa de fagocitar su propia identidad, pero Price, bajo las palabras «siempre amaremos a Spyro» no cerraba la puerta a la posibilidad de apoyar a otro juego original de la saga. Sin embargo, la realidad acabó invocando a una nostalgia tan poderosa y comercial que la productora y desarrolladora actuales de *Skylanders* acabaron **regresando** a los esperados orígenes de ▶

"INSOMNIAC GAMES APOSTÓ POR UNA MASCOTA INSPIRADOS POR EL ÉXITO DE *SUPER MARIO 64*"



Insomniac con el anuncio de *Spyro Reignited Trilogy*, el uso del motor Unreal Engine 4 y una remasterización de la icónica y envolvente banda sonora compuesta por el rockero Stewart Copeland.

EL ROCK MULTICOLOR DE STEWART COPELAND

Que uno de los bateristas de *rock* más influyentes de todos los tiempos fuera el compositor de la trilogía original de las aventuras de Spyro resulta **mucho más que un dato anecdótico**. Escogido por la revista *Q* en 2011 como el segundo mejor rockero a las baquetas y un auténtico maestro del *hit hat* o contratiempo, el ex miembro de la banda británica *The Police* **ha sido compositor** de numerosas películas concentradas en la década de los 80 y los 90, como *Wall Street* (Oliver Stone, 1987) o *Rapa-Nui* (Kevin Reynolds, 1994), si bien en el mundo de los videojuegos sus trabajos abarcan poco más del nombre de nuestro dragón. Además de las bandas sonoras de las tres primeras entregas de sus aventuras, compuso la de *Spyro: Enter the dragonfly* para PlayStation 2 y *Alone in the Dark: The New Nightmare*, pero fue su icónico trabajo para las obras de Insomniac el que **le granjeó el cariño de incontables fans** que, aún hoy, recuerdan el acompañamiento musical de los amplios entornos poligonales de *Spyro* como una de sus señas de identidad.

Dicha identidad se forjó en un entorno de pasión y celeridad, pero, a veces, contar con el angustioso peso de los plazos de entrega **puede resultar un aliciente impulsor** para la creatividad en lugar de un lastre. Tal y como declaró en una entrevista concedida a *GamesTM*, Stewart se vio beneficiado en la calidad de su trabajo **debido al apretado calendario** que se le exigía, hasta el punto de que, con el tiempo, llegó incluso a utilizarlo como inspirador para encargos más complejos demandados por orquestas sinfónicas. En su caso, **la presión facilitaba la fluidez de las ideas** y las convertía en melodías más auténticas a pesar de la velocidad a la que las componía, pues en ocasiones llegaba a terminar cuatro en un solo día. En este tipo de situaciones, la intuición en su silenciosa reafirmación era una poderosa aliada a la hora de juzgar si el loop de los temas no resultaba aburrido, y el resultado fue una galería de piezas con una magistral coherencia interna mezcla de música clásica, canciones infantiles y el rock como un hilo conductor. Dicha coherencia, sin embargo, no podía obviar la **absoluta personalidad** de temas que podían mostrar desde tintes arabescos o exóticos hasta otros metaleros y agresivos, así como progresiva y sorprendentemente metálicos. El optimismo del pequeño héroe se reflejaba, de esta forma, en una banda sonora que teñía su atmósfera de **determinación**, **esperanza** y **carisma** gracias a una combinación de patrones cuidadosamente hilados, un puzle de sonidos en los que una pieza bastaba para completar una sensación. Stewart Copeland, uno de los bateristas más laureados del mundo, nunca pudo disimular la pasión con su trabajo en la trilogía de *Spyro*, como un niño que muestra orgulloso y agradecido sus más preciados juguetes.

LA PALETA CELESTIAL DE JOHN FIORITO

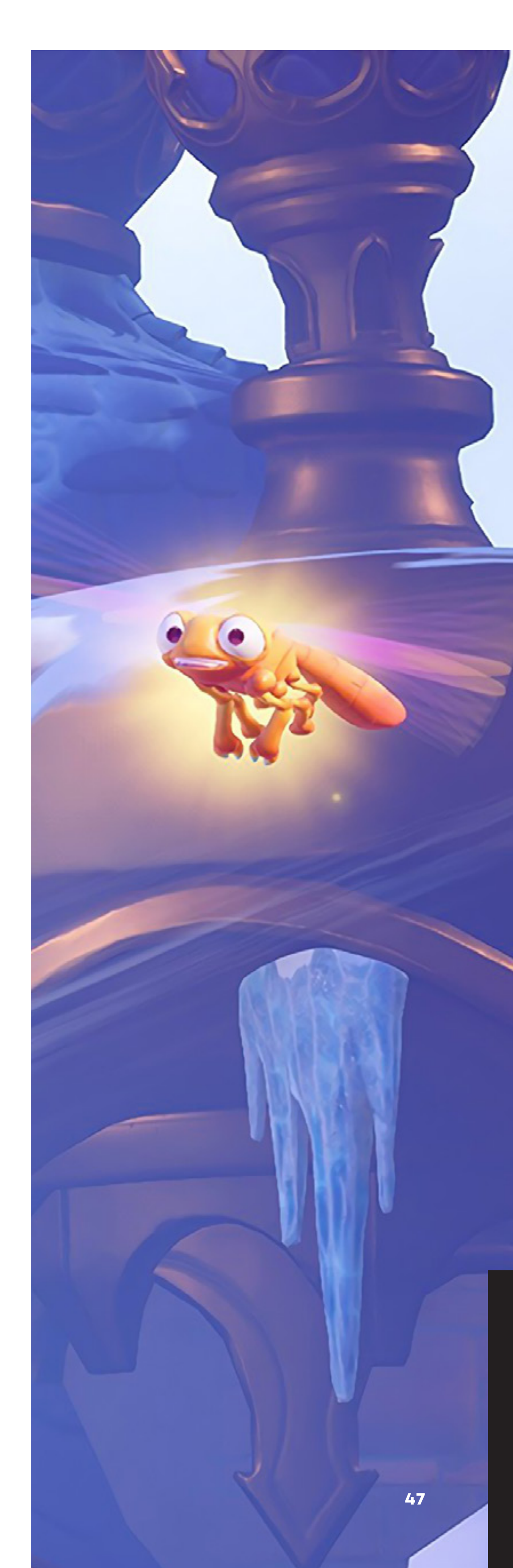
Si la música de *Spyro* fue uno de los elementos más característicos de su poderosa nostalgia violeta, el colorido de su diseño artístico le alzó a **un recuerdo de eternidad** para incontables

"EN EL ESTADIO INICIAL DE DESARROLLO, SE BUSCABA UN TONO OSCURO Y ADULTO PARA *SPYRO*"

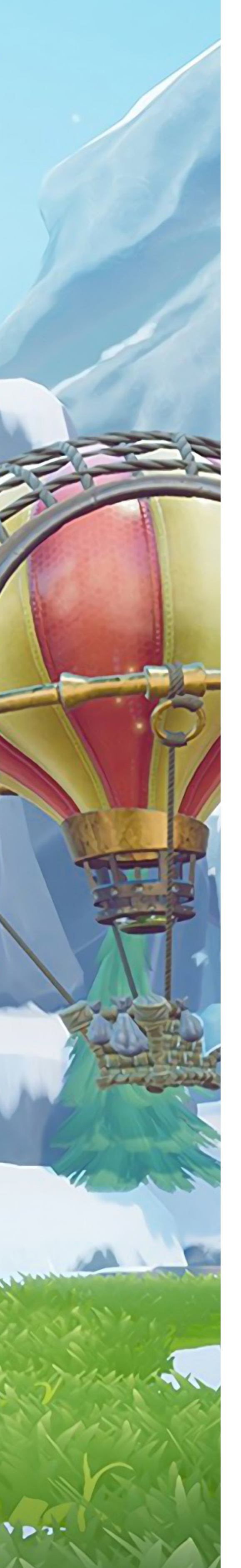
jugadores, jóvenes artistas y diseñadores. Uno de los responsables más relevantes en la estética de estas aventuras fue John Fiorito, quien dedicó un especial cuidado a la configuración de *sketches* y escenarios de fantasía en una época en la que el modelado 3D estaba naciendo a base de ensayo y error. La tecnología empleada en *Spyro the Dragon* era, sin embargo, tremendamente **revolucionaria**, ya que permitía un desplazamiento sin precedentes que llevaba al personaje a correr, embestir, planear y volar por el escenario. Por este motivo, tanto el diseño artístico de los elementos del entorno, como el uso del color **debían invitar a una mágica exploración** sobre las alas de nuestro dragón.

El camino de Fiorito, graduado en Arquitectura e Ilustración en California, parecía estar destinado al diseño de cartelería y no al de videojuegos, pero una oportunidad inesperada le acercó a un proyecto de un simulador de vuelo para Disney que requería estar familiarizado con programas informáticos. Comprometido con **aprender todo lo posible** en un fin de semana antes de empezar con dicho proyecto, el artista se arrojó desde el acantilado en un acto tan valiente como temerario que no empañó su labor en *Stunt Island* y le dio experiencia en la industria. Con el tiempo, **su currículum cayó en manos de Insomniac Games**, justo al inicio del proceso de desarrollo de *Spyro the Dragon*. Si en algún momento Fiorito se preguntó por qué las hebras de una red se entrecruzan en un momento tan inesperado como preciso, seguramente aún siga ignorando el plan maestro que le llevó a andar un camino que le acabó posicionando como jefe de operaciones de Insomniac Games. En este puesto **que desempeña en la actualidad** encontró la comodidad por su capacidad de tomar decisiones y aportar soluciones que no descuidaran el reconocimiento de los artistas, pero tampoco perjudicaran los beneficios de la empresa. No obstante, muchos años antes de que este líder pusiera todas sus energías en mediar, guiar y ayudar a los demás a cumplir plazos y expectativas para que los resultados de la compañía hablaran por sí mismos, su labor en el proyecto que le dio la bienvenida a Insomniac discurría **entre bocetos y colores.**

En los estadios iniciales de *Spyro the Dragon*, el tono conceptual y artístico que se buscaba **era oscuro y adulto** inspirado por la película *Dragonheart* (Rob Cohen, 1996), pero cuando el enfoque derivó a la creación de una mascota con cierto aire infantil y carismático que pudiera oponerse a Sonic y a Mario, la **utilización de colores saturados y brillantes** marcó las líneas generales del diseño. La elección de los mismos iba también irremediablemente acompañada a las sensaciones y emociones que estos transmitían al jugador, de modo que, de la misma forma que la música de Copeland estaba sujeta a la personalidad e individualidad de cada nivel, la paleta cromática debía estar **cuidadosamente estudiada para guiar psico-**







"EL EQUIPO SE AFERRÓ A UNAS LÍNEAS DE ESTILO QUE BAUTIZARON COMO «LA BIBLIA DEL DISEÑO DE PRODUCCIÓN»"

lógicamente al jugador en su aventura. Por otra parte, la elección del peculiar tono púrpura del protagonista, inicialmente verde, respondió a **la necesidad de que contrastara con el entorno**, dominado por bosques y hierba, y no se mimetizara con él. Fueron incontables los colores que se barajaron hasta dar con el definitivo violáceo que, además, evocaba **poder y espiritualidad** y le permitía resaltar los detalles de sus texturas.

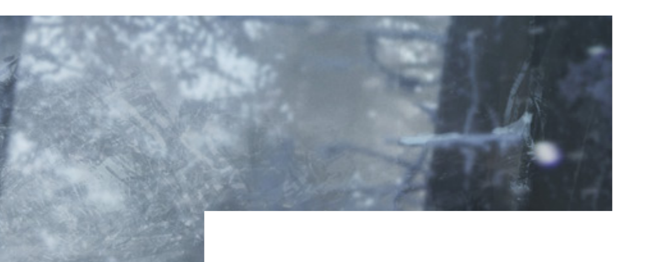
Además de cuidar la personalidad de los distintos escenarios mediante la elección cromática, en Insomniac Games se aseguraron en todo momento de que la atmósfera global de *Spyro the Dragon* resultara coherente y que los colores de unos niveles y otros contrastaran, reforzaran y apoyaran al conjunto **de manera equilibrada**. Para ello, los diseñadores y artistas tenían siempre en mente el resultado como una obra global y disponían distintas muestras en una pizarra blanca con información sobre las gamas predominantes de cada uno de los niveles. Asimismo, según comentaba Fiorito para *Gamasutra*, todo el equipo **se aferró a unas líneas de estilo** a las que acabaron llamando «la Biblia del Diseño de Producción». Entre ellas se encontraba el uso de colores vivos y saturados, alejados del realismo que podían aportar los grises o los marrones apagados, además de un diseño muy variopinto y reconocible de criaturas de cuentos de hadas como faunos, animales y hadas. Por otra parte, la utilización de elementos naturales como cascadas, ríos o acantilados para marcar los límites del espacio explorable por el jugador, era un aspecto que **motivaba la creatividad de los artistas** a la par que enriquecía la ambientación del imaginario apreciable. Una potente mezcla de lógica y pasión que parecía adelantar el don de Fiorito para **resolver problemas** y convertir en memorable la experiencia de luchar junto a *Spyro*.

GALERÍA DE TALISMANES

Si de la experiencia de conocer el trabajo de Copeland y Fiorito se extraen varias certezas y patrones en común, resulta innegable que estos se sumergen y planean por cielos irisados y *beats* de batería creando una galería de arte. Pensar en el juego como **una exposición de pinturas de museo** ayudaba a sus creadores a fortalecer la esencia de cada obra, cada plano, cada nivel, cada personaje y cada melodía sin por ello olvidar que la suma de las partes ha de responder a un fondo común, a un mismo cielo. Las melodías del compositor acompañaban al resto bajo una misma esencia sin perder ni un ápice de su autenticidad, mientras que los distintos escenarios y diseños de textura y colorido se seleccionaban y mimaban en equilibrio para fortalecerse a ellos mismos **a la par que a sus complementarios**. De esta manera, ver el diseño de niveles de *Spyro* como una formación de guerreros hoplitas, en la que el flanco derecho es protegido por el escudo propio y el izquierdo por el del compañero, le otorga una dosis especial de épica a este mundo de fantasía.

Veinte años después del lanzamiento de la primera entrega de *Spyro the Dragon,* muchos niños de los noventa se muerden las uñas bajo el cálido abrazo de la nostalgia esperando a *Spyro Reignited Trilogy*. Igualmente, no son pocos los que fruncen el ceño ante cualquier desliz que parezca atentar contra el espíritu violeta de su infancia, ni pueden acallar el silencioso grito que parece evocar las palabras de Ted Price de «siempre amaremos a Spyro». Gran parte de los motivos de esa devoción siempre estarán **sujetos a esa fascinación** con la que J.R.R. Tolkien hablaba de dragones, pero también a ese mimo que salvaguarda cada elemento artístico en su propia belleza sin descuidar el conjunto y los sentimientos que se quieren transmitir. «Hay, en cualquier caso, muchos héroes, pero muy pocos buenos dragones», diría, una vez más, el padre de la Tierra Media, quien siempre parece tener las palabras adecuadas. Sin embargo, en esta ocasión, décadas después, Insomniac Games pudo contradecir al profesor, demostrando que un jugador rodeado de una galería de talismanes bien forjados podía ser **un gran héroe bajo las escamas de un buen dragón**. ■





LARA CROFT:
LA HUMANIDAD DE LA HEROÍNA

por Alejandra Pernias

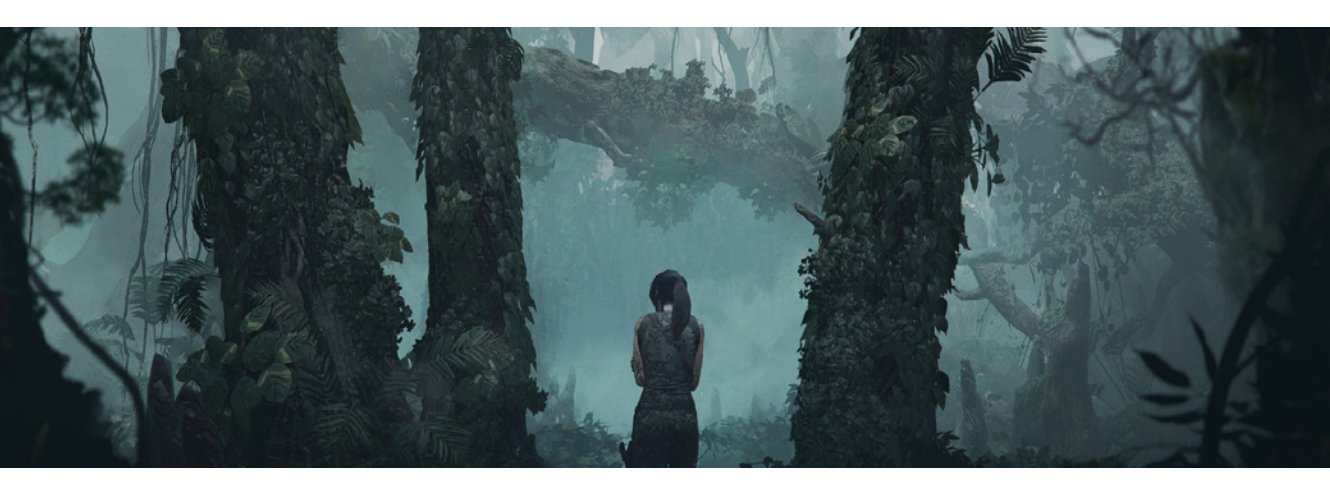
Mi memoria de jugadora es extensa. Son varios años disfrutando de aventuras virtuales y he tenido la gran suerte de ser testigo de la evolución de muchas sagas. Una de esas evoluciones la he encontrado en *Tomb Raider*. Crecí saltando, luchando contra tigres y explorando tumbas secretas plagadas de peligros mortales. Acompañada por las míticas pistolas gemelas he descubierto mundos inalcanzables. Lara Croft me resultaba una heroína formidable, **indestructible**, casi como si fuera poseedora de poderes sobrenaturales. A pesar de esto (y he de admitirlo), por mi falta de pericia a los mandos al ser tan pequeña, resultaba cercana a los mortales cayendo irremediablemente al vacío en algunos saltos. Las aventuras de Lara Croft me marcaron de una manera especial y siempre he tenido presente al personaje durante mis pasos.

Septiembre de 2018

LEVEL UP!

LA EMOTIVIDAD COMO DESTINO

LA PROFUNDIDAD DE LARA CROFT



La primera aventura que tuve ocasión de jugar fue *Tomb Raider II*. Me encontré con un mundo que me resultaba absolutamente intrigante y me pasaba muchas horas explorando la Mansión Croft. Los placeres culpables que se encontraban tras sus paredes iban a parar al mayordomo. ¿Quién no ha encerrado a ese pobre hombre en la cámara de frío de la casa? ¿Cuántas veces me he preguntado si no querrá servirse la venganza en un plato frío, ultracongelado?

Mucho ha cambiado **Lara Croft** desde entonces. La aventurera que todos conocemos ha crecido, a la inversa, al estilo de Benjamin Button. La sensación que nos queda con esta trilogía es la de que la madurez de Lara le llegó al forjarse como aventurera. Sin embargo, con el paso de los años es algo que parece haber interiorizado, se ha hecho dura y ha escondido los sentimientos encontrados: esa es la apariencia que se muestra en los juegos clásicos. Ahora se configura como alguien **mucho más profundo y joven**, Croft presenta una carga emocional que no habíamos conocido hasta que Square Enix tomó las riendas de la saga. En 2013 fuimos testigos del cambio, Lara iba a quitarse la máscara y a mostrar cada cosa que había pasado antes de ser la arqueóloga formidable de las entregas clásicas. Todo se ha magnificado **sin perder la esencia**, el misterio, los saltos imposibles y la acción siguen tan presentes como el primer día, incluso mejores. A eso se ha sumado un desarrollo del carácter en el personaje principal, una personalidad que va evolucionando desde la ingenuidad y el coraje hasta la fortaleza de una voluntad implacable.

La trilogía de Square Enix llega a su fin con *Shadow of the Tomb Raider*. En esta entrega se pondrá el broche de oro a una tríada que ha sabido perder el miedo a moldear a su manera a este clásico personaje. Pero ¿de dónde venimos? ¿Qué cambios ha sufrido Lara, tanto emocionales como físicos? ▸

"LARA CROFT HA EVOLUCIONADO A LA INVERSA, COMO BENJAMIN BUTTON"

Para descubrir el desarrollo que ha experimentado el personaje es necesario acudir a las voces de sus creadores, los que dan forma a la heroína en el guion. Uno de esos creadores es **Rhianna Pratchett**. Sí, la hija del mítico escritor de fantasía Terry Pratchett. Ha participado como guionista en este renacimiento y conoce todos los secretos y las razones de la Lara de los orígenes. En una entrevista con el medio *Game Informer*, Pratchett explica cómo a través de su pluma ayudó a la joven en las etapas de su viaje: «Ha hecho cosas de las que no creía ser capaz, tanto buenas como malas, y eso ha eliminado sus ideas sobre la persona que pensaba que era».

En las entregas clásicas de *Tomb Raider* no vimos a Lara dudar. No le temblaba el pulso al disparar o al tomar decisiones. En el renacimiento hemos experimentado cómo **el remordimiento hace mella en su esencia**, hemos visto a la protagonista caer y hacer uso de su coraje, uno que no sabía que tenía, para seguir adelante. Poco a poco se nos ha dado la oportunidad de ver a Lara crecer, con sus errores y aciertos, siempre de la mano de sus creencias como pilar fundamental.

Otra de las diferencias que se observan en este renacimiento y que dotan a la heroína de una nueva dimensión es su riqueza. Ya hemos escrito antes sobre la Mansión de los Croft: sin duda son una familia adinerada que no ha tenido problemas de solvencia económica y en la visión de Square Enix se profundiza en ese aspecto. El dinero no es algo con lo que Lara se sienta cómoda y **evita gastar los ahorros de la familia**, prefiere ganarlo por ella misma para usarlo en sus proyectos. De esta manera, ha realizado varias expediciones, se autofinancia por sí misma, no es una mujer dependiente. Ese punto diferente con los juegos clásicos nos deja ver a un personaje mucho más sólido y consistente mentalmente hablando.

Rhianna Pratchett también ha hablado de la evolución mental de Lara. Desde la entrega del año 2013 ha pasado por muchos eventos que han afectado a su salud psicológica, y no es para menos, ya que ha sido testigo de auténticas crueldades por parte de la raza humana. También ha estado al filo de la muerte en muchas ocasiones y todo esto **ha quedado grabado a fuego en su mente**: «Es parte de su viaje. Creo que Lara está tratando de desentrañar lo que está pasando con su vida. Todo es un intento de reconciliar lo que vio y lo que hizo, de entender quién pensaba que era y quién podría llegar a ser. Lara es alguien que pensaba que tenía un camino muy claro, pero todo cambió en un segundo. Como consecuencia, está buscando en su pasado para encontrar respuestas y orientación».

El cambio es muy interesante y en *Shadow of the Tomb Raider* será posible comprobar si la voluntad de Lara consigue resistir ante la gran **carga mental** que está llevando sobre sus hombros. Pero no todo se basa en un giro emocional en la evolución de *Tomb Raider*, pues el físico también es algo muy importante. La Lara clásica, la que nació de la mente de Toby Gard hace 22 años, no tiene nada que ver con la que ha diseñado Square Enix.



Ahora Lara Croft es más humana

—

Ha dejado a un lado la superioridad para dudar y cuestionarse sobre lo que está pasando a su alrededor, sobre sus actos.

Ya se ha reiterado en varias ocasiones que los atributos físicos de Lara se incrementaron por una casualidad. El diseñador cometió un error al seleccionar el tamaño del pecho de la protagonista y pasaron del 50% planeado a un 150%. No se corrigió este hecho y se consideró como un punto que haría el juego más atractivo para los jóvenes. Estamos en **una nueva era de la industria**, la evolución es más que evidente y Square Enix ha borrado eso del mapa. No se trata de un sello del personaje, Lara no necesita ningún porcentaje para romper la cuarta pared de los videojuegos: la emotividad es la que nos conecta con ella y la empatía florece cuando nos sentimos identificados con la situación emocional. El aspecto físico se ha tornado real. En el *Tomb Raider* de 2013 se presentaba a una joven delgada que no estaba en muy buena forma física, pero eso cambió en una segunda entrega aue mostraba a una Lara más resistente. El colofón final ha convertido a la heroína en una maraña de músculos a la que será muy complicado tumbar. Por suerte, el aspecto del pasado se corrigió y el equipo se ha centrado en ofrecer un reinicio que ha dejado huella. Tanto jugablemente como en su argumento y narrativa todo ha mejorado.

Este aspecto es algo que ha querido resaltar el director narrativo del juego, **Jason Dozois** en una entrevista con *Shacknews*: «No solo el personaje de Lara ha evolucionado como alguien que está sobreviviendo a ser más proactivo, las tumbas se han vuelto mucho más peligrosas, mientras que el *Tomb Raider* de 2013 fue tan solo una introducción de lo que se iba a encontrar. Ahora se ha convertido en un lugar horrible y peligroso, y Lara necesita usar toda su habilidad y astucia para resolverlo o morir en el intento».

El entorno ha cambiado desde la entrega de 2013, el mimo y el detalle en cada esquina van a estar presentes y todo va a ser mortal: un paso en falso y estaremos acabados. Desde luego, el escenario se ha convertido en algo mucho más detallado que en los juegos clásicos, ya que ahora hay elementos de exploración amplios y tesoros repartidos por todas partes, el medio incita a investigar, a encontrar las tumbas y documentos que enriquezcan la historia en la que se nos envuelve.

Shadow of the Tomb Raider es el cúlmen de una trilogía que ha sabido **reconducir al personaje**; un renacimiento que ha mostrado la crudeza del camino del héroe. Un trayecto solitario y que lleva hasta límites insospechados la voluntad y la cordura del que tiene que recorrerlo. Si echamos la vista atrás en *Rise of the Tomb Raider* encontramos un punto de inflexión en la obsesión de Lara. La aventurera descubre que su padre ha sido asesinado por la Trinidad, por lo que en ese momento no es demasiado complicado empatizar con los matices de la personalidad de nuestra heroína. En una entrevista con el medio *Engadget*, Dozois expuso este punto: «Imagina que eres Lara. Ella pensó que su padre

Lara es una luchadora
—
La protagonista ha tenido que aprender a lidiar con sus propias ideas preconcebidas sobre sí misma.

"*SHADOW OF THE TOMB RAIDER* ES EL CÚLMEN DE UN RENACIMIENTO"



se había suicidado y que estaba errado. Quería demostrarle que estaba equivocado [originalmente], y entonces ¿tal vez tuviera razón? Pero él no se suicidó. Entonces todo se muestra como un giro de tuerca retorcido (¡¿Fue asesinado?!). Todos estos puntos centrales de información que realmente han definido quién eres como persona se han esfumado».

Así se cierra la segunda entrega de la trilogía. Se despidió con una Lara confusa y enfadada que encuentra la motivación para acabar con la Trinidad y descubrir lo que está pasando a través de sus propios sentimientos. De nuevo, Dozois ha explicado cómo liga este aspecto con el combate que vamos a ver en *Shadow of the Tomb Raider*. La mecánica de juego **ha evolucionado junto a la protagonista**, quien ahora parece una asesina experta, fría y calculadora. Ser vengativo tiene un precio y y eso se verá reflejado durante las horas de juego. Las peleas llegan a un nuevo nivel, la venganza está por encima de todo y eso influirá en el equilibrio emocional de Lara.

Con todos estos ingredientes, los de la inmersión, la calidad narrativa y la esencia de aventura será complicado que no quiera volver a caer en las redes de *Tomb Raider*. No sé lo que va a pasar con este reinicio de Square Enix, pero ya se ha comentado en varias ocasiones que los orígenes llegan a su fin. Este punto queda claro en el momento en el que los atisbos de la Lara que todos conocíamos han comenzado a hacer su aparición. Ya no es una niña, ha crecido por sí misma, ha luchado contra hordas de enemigos de la Trinidad, ha descubierto secretos innimaginables para la mente humana y se ha topado con la venganza que tanto buscaba. No sé si el Apocalipsis Maya podrá arrasar más que el apocalipsis Croft que se desatará con *Shadow of the Tomb Raider*.

Solo el futuro dirá si hay más que contar sobre este personaje que **ha renacido de su posición privilegiada** en los videojuegos. La Lara intocable y perfecta se ha arrastrado por el suelo llenándose de barro, ha cazado para comer en una jungla tormentosa, ha llorado y ha querido abandonarlo todo. Ya no hay máscara que oculte la verdad, la careta ha caído para que se revele su humanidad. El camino del héroe es un tránsito solitario y pesado que solo alguien con coraje y la voluntad necesaria puede enfrentar. Cada paso es dolor con el que ha tenido que aprender a lidiar, cambiar la percepción y aceptar.

La heroína regresa para engrandecer las historias de un solo jugador, para enriquecer un modo de juego que muchos tachan de extinto. Lara se ha preparado para demostrar que se equivocan, que hay mucho que contar y experimentar más allá del juego *online*. Que la narrativa ha alcanzado **un nuevo nivel** en el que se permite una inmersión total. La cuarta pared del videojuego está conquistada, se ha dinamitado y ahora podemos formar parte de las vivencias de un personaje como nunca antes. Auténticos guiones de cine han conseguido apoderarse de juegos que no creímos que pudieran dotarse de este magnetismo. *Tomb Raider* es una de esas sagas que se han permitido crecer para mostrarnos la humanidad que se escondía entre sus saltos imposibles, entre los tiroteos impasibles y la aparente frialdad de su protagonista.

El año 2013 fue un punto de inflexión para la franquicia, el cambio llegaba y se abría paso entre la multitud para declarar todas sus intenciones, el broche de oro apunta a *Shadow of the Tomb Raider*. Vamos a ser testigos del final, de un apocalipsis que va a desatarse sin piedad. Un juego **mucho más íntimo y personal** que nos calará hasta los huesos para que supliquemos más. Lara Croft se ha forjado a fuego mientras permitía que nos adentráramos en sus miedos más profundos, deseos y dudas incontestables. Los lazos que nos unen a ella son más fuertes que nunca, el nudo es irreparable y ya no hay vuelta atrás, vamos a acompañarla hasta el final, pase lo que pase. Que venga lo que tenga que venir, se nos ha preparado para esto y vamos a desvelar el último misterio que se oculta en los orígenes de la heroína más grande de todos los tiempos. ■

"EL CAMINO DEL HÉROE ES UN TRÁNSITO SOLITARIO QUE SOLO ALGUIEN CON CORAJE Y VOLUNTAD PUEDE ENFRENTAR"



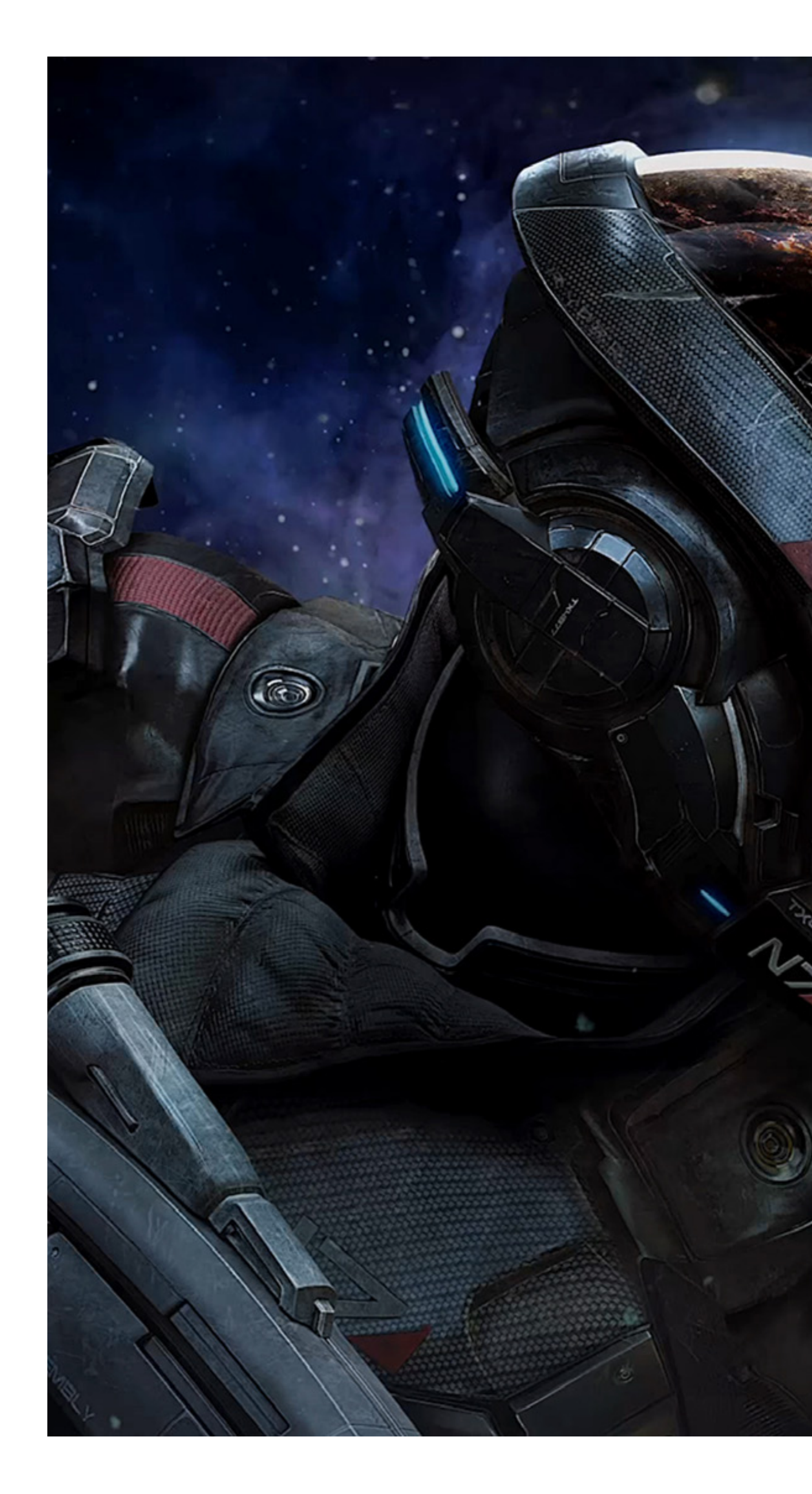
IMAGEN: BIOWARE

BIOWARE: FORJADOS EN EL ROL

por Paz Boris

La comunidad de cualquier sector siempre ha tenido, como es lógico, un gran poder sobre el producto que consume. Los videojuegos, por su parte, no iban a ser distintos, aunque ha sido en los últimos años cuando su capacidad para encumbrar y enterrar tanto estudios como videojuegos ha quedado más patente. El agridulce lanzamiento de *Mass Effect Andromeda* en marzo de 2017 supuso un duro golpe para BioWare, que veía cómo el estado en el que salía el juego y la ira de internet comenzaba a dañar **una reputación casi intachable cultivada durante más de 20 años**. La inminente llegada de *Anthem* tiene algunos ánimos nerviosos por lo decisivo que parece de cara al futuro y lo diferente que es de títulos anteriores de BioWare. Pero ¿cómo ha logrado este estudio convertirse en uno de los más queridos por los jugadores? Esta es su historia.

Septiembre de 2018



EXPERTOS DEL ARPG

BioWare ha mimado el género con grandes historias y personajes carismáticos. Un historial casi excelente, pero de capa caída en la actualidad.

No es la primera vez, y probablemente no será la última, que alguien llega al desarrollo de videojuegos 'de rebote'. De hecho, antes era muy común que los profesionales de este sector fueran personas con estudios de lo más dispares que habían descubiero que su verdadera vocación era crear videojuegos. Algo así les ocurrió a Ray Muzyka y Greg Zeschuk, aunque en aquel entonces **no tenían ni idea de hasta dónde podría llegar su pequeño *hobby***. Nos encontramos en la década de los 90 y estos jóvenes titulados en Medicina trabajaban en el desarrollo de software médico mientras disfrutaban de los videojuegos en su tiempo libre. Pero el tiempo fue pasando y, con la llegada de Auguste Yip para un nuevo proyecto, se dieron cuenta de que este ámbito no les llenaba tanto. Fue en 1995 cuando los tres decidieron dar el paso y, desde el sótano de Zeschuk, comenzar a trabajar en su propio videojuego. **Así es como nació BioWare,** cuyo nombre pretendía mantener la esencia de lo que un día fueron: médicos.

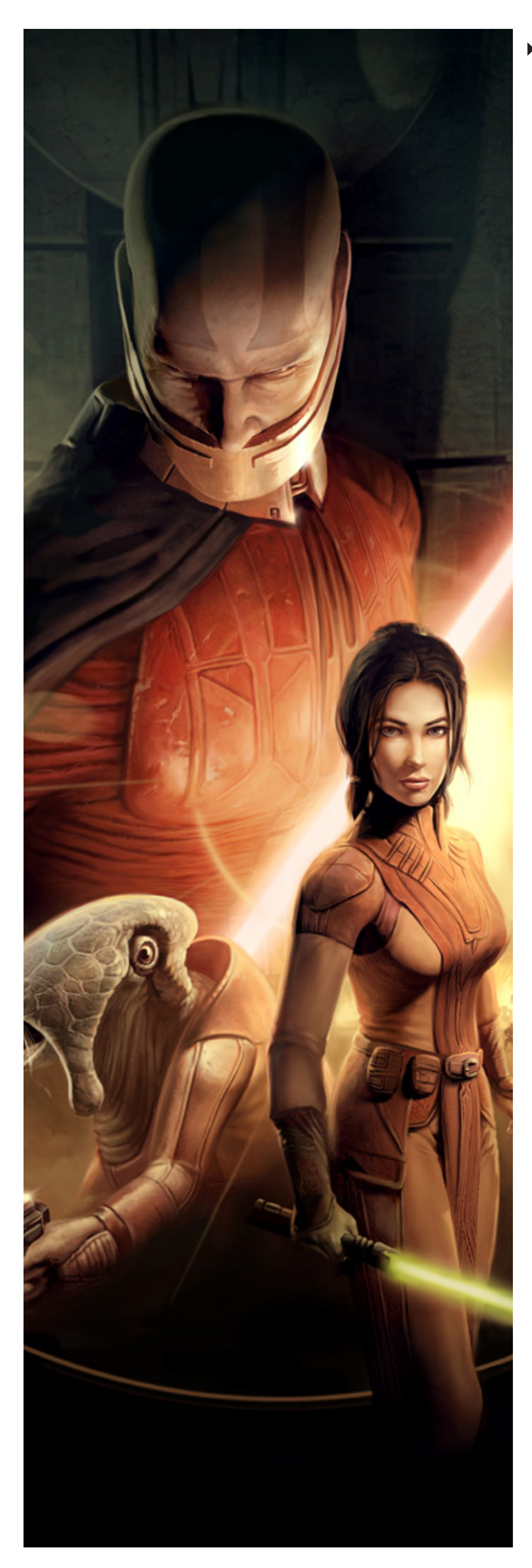
El primer proyecto se llamaba *Shattered Steel*, un simulador de *mechas* perteneciente al género de *acción* que lanzaron tan sólo un año después de empezarlo, de la mano de Interplay. Y aunque el éxito que tuvo su propuesta les hizo plantear una secuela, su siguiente idea les obligó dejar estos planes a un lado de manera indefinida. El proyecto *Battleground Infinity* llegaba en un momento en el que el gé-



nero RPG estaba de capa caída y ellos además querían hacer un MMOG con todo tipo de mitologías. La complejidad de este proyecto hizo que los fundadores de BioWare tomasen una decisión determinante sobre su futuro: mientras Yip regresaba al campo de la Medicina, Zeschuk y Muzyka se consagraron a los videojuegos y a su estudio, cuya plantilla ampliaron para poder abarcar un proyecto de este calibre. Interplay, que repetía como editor para BioWare, dio con la clave para conseguir que *Battleground Infinity* cumpliera los deseos del estudio: **adaptar el libro de reglas *Advance Dungeons & Dragons* y ambientarlo en Reinos Olvidados**. Todas las decisiones tomadas para conseguir un proyecto de calidad consiguieron que, al final, *Baldur's Gate* llegara a conquistar a los jugadores con su lanzamiento en 1998, incluyendo aquellos que habían recelado de la capacidad del estudio para utilizar el libro de *D&D*.

En los siguientes años el estudio canadiense se especializó **en trabajar en varios proyectos de manera simultánea**. Mientras el equipo terminaba de dar los últimos toques a *Baldur's Gate* y empezaba a trabajar en *Baldur's Gate 2*, Interplay les encargó el desarrollo de *MDK2*, un proyecto que satisfacía las ganas de BioWare de regresar al género de acción, pero les obligaba de nuevo a posponer la secuela de *Shattered Steel* (que al final nunca llegaría). En un periodo de apenas dos años BioWare tuvo tiempo de lanzar estos videojuegos, **con una calidad que consiguió superar las expectativas de los jugadores** y de, por supuesto, su creciente legión de fans. Todo ello mientras trabajaba incansablemente en un ambicioso videojuego en el que querían volcar las ideas que tuvieron inicialmente para *Battleground Infinity*. No era otro que *Neverwinter Nights*.

Este proyecto tuvo una serie de particularidades que llevaron a BioWare al límite. Por un lado, tenían que ser conscientes de que estaban desarrollando un título a mitad de camino entre secuela y *remake* del original de 1991. Y para ello estaban utilizando la tercera edición del libro de reglas de *Advance Dungeons & Dragons*. Pero mientras esto hizo que el juego **se convirtiera en uno de los RPG más completos y aplaudidos**, la parte más difícil vino de su relación con Interplay, que había inclumplido su contrato y ponía a BioWare en una complicada situación. Finalmente, tras unos tensos meses, la editora renunció a la publicación de *Neverwinter Nights* y el estudio canadiense pudo llegar a un acuerdo con Infogrames. Así, en junio de 2002 y cinco años después del inicio del proyecto, el esperado RPG llegó a los ordenadores de todo el mundo.



Los videojuegos lanzados durante este lustro consiguieron que BioWare se consagrara como **uno de los mejores estudios de desarrollo de títulos *RPG***. Una fama que ayudaría mucho al equipo a afrontar su siguiente etapa, en la que intentarían aproximarse al desarrollo en consolas. Aunque *MDK2* ya había sido lanzado para PlayStation y Dreamcast, el estudio sentía que debían profundizar en su relación con las inminentes Xbox y PlayStation 2, aprender a exprimir su potencial y, así, acercarse a un público más amplio. Fue Microsoft quien les dio la oportunidad.

La compañía de Bill Gates quería que su nueva y reluciente consola llegara con una de las franquicias más queridas de ciencia ficción, *Star Wars*, y para ello se puso en contacto con BioWare, cuya fama le precedía. Es en este momento cuando Casey Hudson, que tendría un papel muy relevante en el futuro del estudio, entra en escena decidido a crear uno de los mejores juegos de *Star Wars*. *Knights of the Old Republic* no decepcionó. Desarrollado con las capacidades de la Xbox en mente, **supo sacar partido a sus prestaciones** y adaptar los rasgos más característicos de sus *RPG*. *KOTOR* fue alabado por la crítica, tanto popular como especializada, como uno de los mejores juegos de Star Wars y esto, por supuesto, reforzó la relación de BioWare como *third party* de Microsoft.

Con la experiencia de desarrollar en Xbox y la completa confianza de la editora, el equipo de BioWare siguió buscando nuevas formas de crecer y dar a los jugadores grandes aventuras que disfrutar. Con la excepción de *Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood* (cuando llegó, varios años después, no consiguió convencer a los jugadores), **el estudio quería crear sus propias IP** en lugar de adaptar universos que ya existían. Era algo que no habían vuelto a hacer desde *Shattered Steel* y tanto sus fundadores como el equipo en general estaban deseando poner su creatividad al máximo rendimiento. Sería en este momento, además, cuando llegarían a su género predilecto: el *Action-RPG*.

La primera aventura del estudio en la fusión de los géneros *acción* y *rol* se llamó *Jade Empire*, que llevaba a los jugadores a la antigua China. La idea principal que dio origen a este título y que se convertiría en su principal seña de identidad fue el sistema de combate. Desde tiempos de *Baldur's Gate* en BioWare habían querido crear un videojuego en el que las artes marciales

"EL NACIMIENTO DEL ARPG TRANSFORMÓ EL ENFOQUE DE LOS JUEGOS DEL ESTUDIO"

"LA LLEGADA DE ELECTRONIC ARTS SUPUSO UN CAMBIO EN LAS DINÁMICAS DE BIOWARE"

¿A las puertas del abismo?

—

En los últimos tiempos, la lista de desarrolladores que han abandonando BioWare no ha hecho más que incrementarse, una situación que lleva a muchos a temer por el futuro del estudio.

tuvieran gran importancia, lo que determinaría el sistema de juego y la ambientación. Una vez lanzado en 2005, las críticas fueron relativamente frías, especialmente por su combate poco equilibrado. Con la posibilidad de hacer una secuela olvidada, el estudio de Muzyka y Zeschuk se movió al siguiente proyecto, original de Casey Hudson: *Mass Effect*.

La historia de Shepard se lanzó de la mano de Microsoft en 2007 con un gran éxito de ventas. Pero aunque la buena reputación y altas ventas que conseguían los títulos del estudio debían haber asegurado la properidad de BioWare, la realidad no fue exactamente así. Según se reveló durante la HavenCon de 2018, en los últimos momentos del desarrollo de *Mass Effect* habían empezado a quedarse sin dinero. Sólo **el interés de Electronic Arts por hacerse con BioWare alargó la vida del estudio** canadiense, aunque esto influyera en sus proyectos y en el planteamiento de los mismos. El primero y gran afectado fue *Dragon Age,* que después de muchas vueltas y cambios llegó bajo el nombre *Dragon Age: Origins* con un sistema de juego que homenajeaba a los *RPGs* más clásicos. Aunque lo más destacado de la influencia de EA fue la creciente presencia de DLC, que se convirtieron en un habitual de sus juegos (no sólo de BioWare). Es a partir de la compra por parte de Electronic Arts cuando el estudio **empieza a ver cómo la valoración de sus juegos es más dispar que nunca**. Así como *Mass Effect 2* fue todo un éxito de ventas y de valoraciones, *Dragon Age 2* recibió críticas muy duras y se convirtió en una mancha en su reputación y en la de la saga. *Mass Effect 3* no consiguió satisfacer las expectativas con su final y el lanzamiento de DLC considerados fundamentales para la historia no hizo más que incrementar la sensación de decepción, aunque la impresión general de la trilogía fuera positiva. Ese mismo año Ray Muzyka y Greg Zeschuk anunciaban su retiro de los videojuegos para perseguir otras metas, dejando al estudio huérfano y con poco margen para recuperarse. Pese a ello, *Dragon Age Inquisition*, que tenía por delante la difícil tarea de volver a convencer a los seguidores de la saga y del género, **tuvo tanta calidad como para convertirse en el GOTY de 2014** y recuperar la confianza de los jugadores en la saga.

Y con esto nos situamos en la actualidad. *Mass Effect: Andromeda* ha cosechado la peor fama que nunca ha tenido un juego de BioWare, principalmente por el acoso de Internet y la ridiculización de sus animaciones. Muchos echan la culpa a *Anthem*, pero también a la gestión de EA y BioWare, que priorizaron la nueva IP. A unos meses de su lanzamiento la comunidad de jugadores no sabe aún qué pensar ni si fiarse del estudio, mientras en BioWare ven cómo sus perspectivas de futuro tienen el nombre de Anthem. Lo que sí está claro es que tienen la difícil tarea de recuperar la confianza con una propuesta completamente distinta a lo que lleva ofreciendo durante tantos años. La experiencia de BioWare en crear unviersos ricos y vivos, personajes carismáticos y, sobre todo, juegos de calidad, puede ayudarles a salvar el bache. El tiempo lo dirá. ■

EL PASADO NO IMPORTA Y EL FUTURO LO ES TODO

(AUNQUE AÚN NO SEA NADA)

por Alberto Venegas

La feria del ocio electrónico E3 se describe a sí misma como «el principal evento del mundo dedicado al ordenador, a los videojuegos y a otros productos relacionados con estos» añadiendo que es el lugar donde «durante tres excitantes días, compañías vanguardistas, nuevas e innovadoras tecnologías y productos nunca antes vistos son mostrados al mundo». En estas breves líneas se condensa la esencia de la industria del videojuego más popular y la forma de comunicarse con sus compradores, los usuarios. La novedad es el valor supremo. La supuesta ruptura con la tradición y la vanguardia es el intento de distinción. La vanguardia técnica y tecnológica **es excitante**. Los productos no son meros objetos, sino que son novedosos y excitantes, tan novedosos que nunca antes los ha visto nadie.

Septiembre de 2018



IMAGEN: MNTHN

LEVEL UP!

LA TRADICIÓN

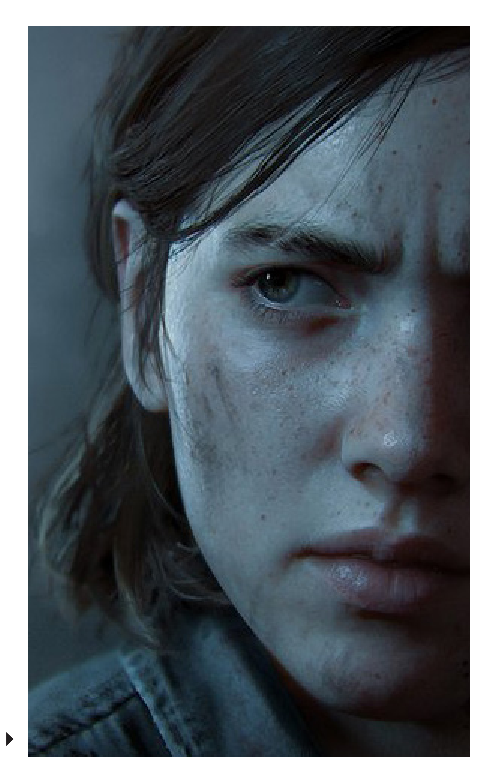
SE HA CONVERTIDO EN ALGO NEGATIVO

El videojuego vive en un exceso de presente. La tradición y la historia poco importan al medio. La novedad es el valor supremo. El progreso, entendido en su faceta técnica y tecnológica, es el objetivo a conseguir y la vara de medir para las sucesivas entregas de una misma saga. Ferias como el E3 alientan esta carrera desenfrenada hacia el futuro. Juegos anunciados sin fechas de publicación. Ninguna mención al pasado del medio. Sin entender que para fijar un rumbo, primero tenemos que conocer nuestro origen.

El videojuego, durante el E3, vive en un futuro indeterminado, en un futuro que ni tan siquiera está anunciado. *The Last of Us: Parte II*, *Cyberpunk 2077* o *Death Stranding*, tres de los títulos más esperados aún no tienen fecha de lanzamiento y *The Elder Scrolls VI* o *Starfield* son aún líneas de letras en una pantalla. **El E3 vive del futuro**.

Este hecho se reproduce en el medio en general. Los títulos viven hasta su lanzamiento, después caen en el olvido. Juegos como *Far Cry 5*, *Horizon Zero Dawn*, *Uncharted 4: El desenlace del ladrón* o *Assassin´s Creed: Origins* han quedado atrás y **tan solo son recordados a golpe de nuevo lanzamiento**, *Far Cry 5: Lost on Mars*, *Horizon: Frozen Wild*, *Uncharted: The Lost Legacy* o *Assassin´s Creed: Odissey*. El videojuego vive en un exceso de presente.

Durante la feria del E3, **no hay huecos para hablar de títulos pasados**. Ninguna mención a la historia de ningún estudio. Las nuevas obras nacen en un vacío presente y son proyectadas hacia un tiempo indeterminado. En otros eventos existen premios a la trayectoria, conferencias sobre la carrera profesional de determinados personajes, etc. En cambio, en el E3 todo es potencia. Esta decisión se encuentra también muy presente en la industria en general donde, en las presentaciones de los distintos títulos, se hace



poca mención a referencias, influencias o herencias. Una tendencia que ha recogido la crítica del videojuego en sus antes habituales valoraciones sin referentes.

Todo título es revolucionario, cualquier obra es novedosa y una nueva entrega supone una ruptura con lo anterior. Los responsables de *Call of Duty: WWII* afirmaron en distintas entrevistas que este nuevo título de la franquicia suponía una ruptura con todo lo realizado con anterioridad, que incluía una serie de innovaciones que lograrían alzarlo por encima del resto de iteraciones. Bret Robbins, *games' senior creative director* del título en cuestión, afirmaba en una entrevista con el medio *Mashable* que ningún otro juego ambientado en la Segunda Guerra Mundial había mostrado aquello que ellos sí iban a mostrar. Sin embargo, una vez disfrutado del título, cualquiera puede concluir que, evidentemente, tiene algunos elementos diferentes al resto, pero no es un título innovador. No es una obra que rompa con las anteriores de la saga ni tampoco que suponga una ruptura con las representaciones del conflicto.

Este mismo hecho lo ha repetido Ubisoft con *Far Cry 5*. En esta misma revista ya abordé el tema de la inclusión de la política como elemento de riesgo, innovador o rupturista y que, sin embargo, una vez experimentado no suponía nada de esto, sino que era, en cambio, una apuesta continuista dentro de la saga. Podemos extraer y comentar decenas de ejemplos de estudios y empresas de *marketing* que han vendido su juego como revolucionario para luego pasar a ser continuistas, como por ejemplo está ocurriendo en la actualidad con *Anthem*, otro de los títulos mostrados en el E3 2018 cuya fecha de publicación aún se encuentra lejana. Casey Hudson, director de la saga *Mass Effect* y uno de los responsables del nuevo título afirmaba rotundamente en una entrada del blog interno de Bioware que *Anthem* iba a ser profundamente diferente de la saga *Mass Effect* y en especial de su último lanzamiento, *Andromeda*. Aseguraba con rotundidad que, ahora, el estudio estaba centrado en ofrecer al jugador «nuevas experiencias e innovación» afirmando también que *Anthem* va a ser «diferente a cualquier otro juego que hayamos jugado».

¿Cuál es la razón que induce a la industria del videojuego a mostrar siempre sus trabajos como innovadores, nuevos, vanguardistas y rupturistas? ¿Por qué ese miedo a reconocer que sus títulos guardarán una clara relación con entregas anteriores? ¿Por qué se considera la innovación **intrínsecamente positiva** y la tradición negativa?

Barney Stinson, conocido personaje de la serie *Cómo conocí a vuestra madre* afirmaba en un capítulo lo siguiente: «Eso es lo que quieren las empresas, personas que parezcan intrépidas pero que en realidad nunca hagan nada. De hecho si haces algo, te despiden». Y esta misma máxima es la que podemos aplicar al videojuego moderno más popular: eso es lo quieren la mayoría de los jugadores, videojuegos que parezcan vanguardistas pero que, en realidad, **nunca supongan una ruptura**, de hecho, si la suponen, fracasan. Y aquí, en este párrafo, se encuentra la clave para desentrañar esta práctica del videojuego moderno, la vanguardia, la innovación, la ruptura o la tecnología son presentadas como intrínsecamente buenas y positivas. Si es innovador, es bueno. Si supone una ruptura, debemos experimentarla. Si han aplicado una nueva tecnología, debemos hacernos con ella. Si la han presentado como vanguardista, debemos disfrutar de ella para no quedar anclados en el pasado.

Hasta tal punto hemos asimilado esta idea, la innovación como un aspecto positivo por si misma, que **no necesitamos la verdadera novedad**, sino tan solo su simulacro. *Call of Duty WWII*, *Far Cry 5*, lo visto hasta el momento de *Anthem*, etc., no han supuesto nuevas formas de entender el videojuego, aunque sus creadores hayan dicho lo contrario. Todos estos títulos han sido anunciados como innovadores y, en algunos casos, rupturistas con la tradición de cada género y el medio. Sin embargo, no se han apartado de la corriente pretérita de cada una de estas expresiones, **el pasado ha dejado de existir en el simulacro del cambio**.

El ayer se ha roto, no existe en nuestro presente y en el videojuego se ha convertido en una moda, el retro. Títulos que beben manifiestamente del pasado, como *Pillars of Eternity* y su secuela, no son presentados como un renacimiento del género, sino como una reinvención, sucesores espirituales, un regreso adaptado del pasado al presente. Josh Sawyer, director de la segunda entrega, afirmó durante una entrevista ofrecida al portal *PCGamer* que la comunidad de seguidores del género frenaba la innovación, que él, como el estudio que lideraba, deseaba ir más allá y ofrecer una «propuesta radical». Sin embargo, debido a las presiones de sus seguidores tuvieron que crear un producto más tradicional y acorde con las preferencias de los potenciales consumidores. Y esto, **mantener la tradición del género**, era para ellos negativo.

"EL E3 NO HABLA DE NARRATIVAS, EXPERIENCIAS, CONTENIDOS, PERSONAJES O MENSAJES"

El prestigioso historiador Eric Hobsbawm comentaba en su libro *Sobre la Historia* lo siguiente: «Desde que comenzó el proceso de industrialización, destaca mucho más el carácter novedoso de las aportaciones realizadas por cada una de las diferentes generaciones que el parecido que aquellas hayan podido tener con todo lo sucedido anteriormente». Desde que la técnica y la tecnología se convirtieron en el motor de la idea de progreso el pasado, la tradición, dejó de tener el valor que antaño se le consideraba. **La novedad es entendida como positiva** y si esa novedad guarda relación con la técnica y la tecnología mucho mejor. En nuestra percepción del presente y de nuestro propio mundo «lo nuevo siempre es mejor» recogiendo, de nuevo, otra conocida frase del personaje Barney Stinson. La industria del videojuego conoce esta idea, como la conoce la industria del cine o la del teléfono inteligente. Y ahora, en nuestra contemporaneidad, hemos ido un paso más allá y no necesitamos el verdadero cambio, sino tan solo la idea, el simulacro del cambio. Afirmaba Jean Baudrillard, uno de los filósofos más importantes de la segunda mitad del siglo XX, en su libro *Cultura y simulacro* que «el territorio ya no precede al mapa ni le sobrevive. En adelante será el mapa el que preceda al territorio y el que lo engendre». **El simulacro se impone y crea la realidad**.

Si regresamos al primer párrafo de este texto podemos comprobar cómo la presentación de la feria E3 se basa en la tecnología, la vanguardia y los productos asociados a estos. No habla de narrativas, experiencias, mensajes, contenidos, personajes o historias. Es más difícil comparar el progreso haciendo referencia al contenido de los videojuegos. Naughty Dog trató de hacerlo con su vídeo presentación de *The Last of Us: Parte II*. Sin embargo, esta introducción al juego estuvo envuelta en una presentación fotorrealista de una espectacularidad audiovisual innegable. De hecho, una de las polémicas que levantó este vídeo fue si era posible o no ese despliegue técnico. El progreso es más fácil de medir respecto a la tecnología y la apariencia hiperrealista de los títulos presentados. Es más sencillo **ofrecer una serie de cifras e imágenes fácilmente cuantificables** y comparables que supongan, al usuario, una forma cómoda de percibir el cambio, la mejora, la innovación o, en definitiva, el progreso.

Cuando la historia deja de ser el lugar común desde donde interpretamos nuestra experiencia vital y pasa a ser el futuro, la novedad se nos antoja como positiva porque nos conduce a una imaginada meta, sea cual sea esta. Tras ver el vídeo de presentación de *Cyberpunk 2077,* no he corrido a jugar de nuevo a títulos similares desarrollados en el pasado, sino que he comenzado a contar los días hasta que este llegue a mi pantalla. **El pasado no importa y el futuro lo es todo, aunque aún no sea nada**. ■

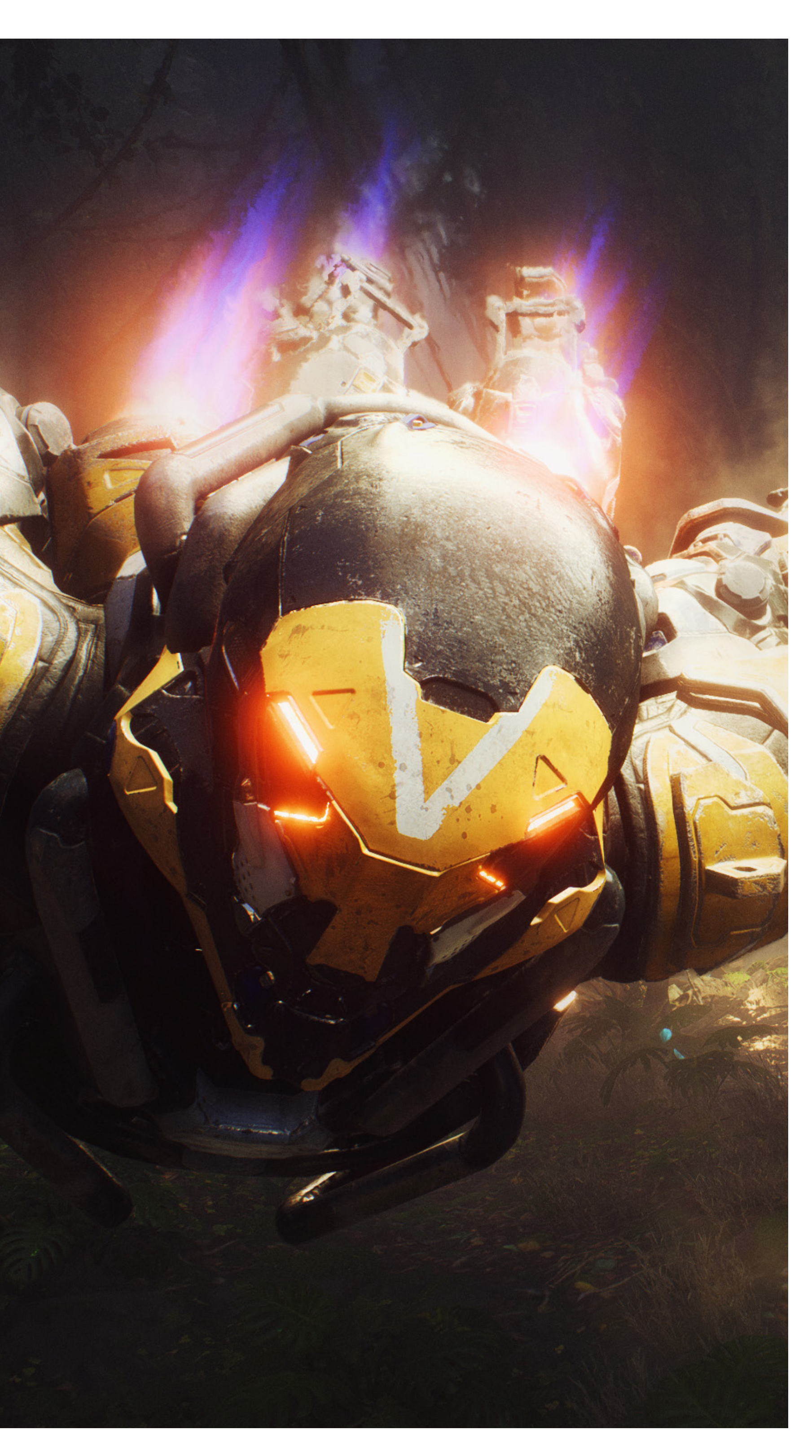
Solo presente y futuro

—

Todo aquello que queda a nuestras espaldas ya no interesa y se relega a una categoría retro donde encuentra su lugar dentro de la industria.

"TODO TÍTULO ES REVOLUCIONARIO, CUALQUIER OBRA ES NOVEDOSA"

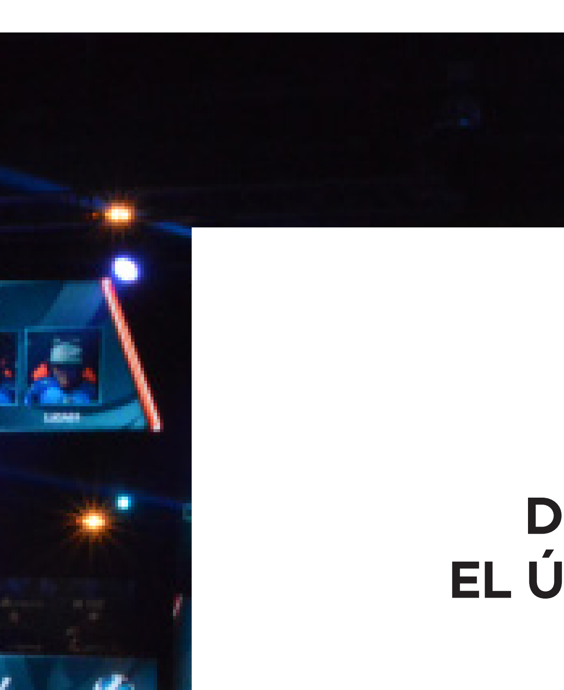




"AHORA NO NECESITAMOS EL VERDADERO CAMBIO, SINO SOLO LA IDEA DE ELLO"



IMAGEN: SOFÍA MARTÍ



LEVEL UP!

DREAMHACK, EL ÚLTIMO BÚNKER

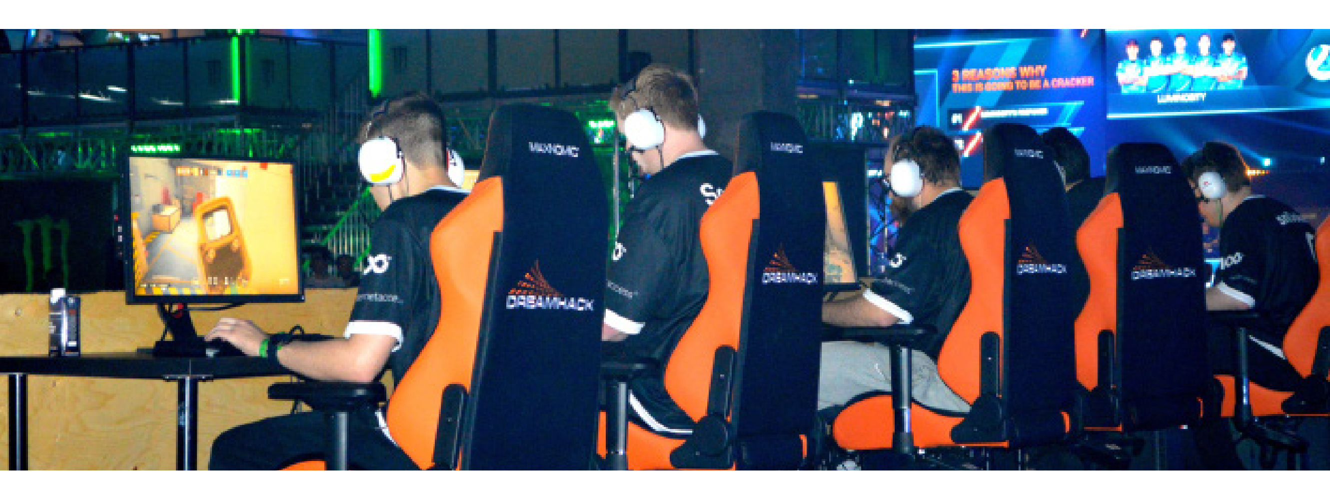
por Israel Mallén

En tiempos de posfútbol, cuando en el deporte rey prima el interés crematístico, los escribanos más románticos tendemos a iniciar nuestras crónicas reconstruyendo épocas pasadas. **Recuerdos dominicales** que refrescan un fútbol que todavía se jugaba por la tarde, con el transistor pegado a la oreja y el bocadillo anejo a los labios. Reminiscencias inherentemente nostálgicas en las que las gargantas corroídas del graderío caldeaban incluso el más gélido anochecer de febrero y el más apático duelo balompédico. Ante la tiranía del fútbol moderno, muchos hallamos consuelo en los estadios y equipos modestos. Constituyen, en cierto modo, **un último búnker en el que se refugia nuestra memoria**. Al menos gozamos de ese cobijo, algo que, hasta ahora, no encontraba como fan del videojuego en tiempos de DLC y juegos como servicio. Todo cambió cuando acudí a Dreamhack.

Septiembre de 2018

HUMANIZANDO LOS ESPORTS

DEPORTES ELECTRÓNICOS DE CARNE Y HUESO



Quizá resulte paradójico establecer un paralelismo tan directo entre Dreamhack, una de las cunas de los *eSports* en España, y el romanticismo balompédico. Al fin y al cabo, los deportes electrónicos comparten algunas de las peores lógicas del fútbol moderno, como mercantilizar pasiones por puro interés crematístico. Y eso no deja de ser cierto. No obstante, **en Dreamhack Valencia conocí otra faceta**, menos fría y más amable, de los *eSports*. Al menos, de una parte.

Existe una diferencia notable entre ver el fútbol por la televisión, así como los eSports vía streaming, respecto a presenciar ambos espectáculos en directo. Dreamhack humaniza a las estrellas de los deportes electrónicos en tanto que uno se cruza con ellas constantemente, como si fueran uno más entre la inmensa masa de gente. Las cultura del *streaming* endiosa, pero los eventos de este tipo recuerdan que, al final, **todos somos jugadores**.

Esa sensación se hiperboliza al acudir a las zonas de juego de **títulos modestos como *Brawlhalla***, una suerte de *Super Smash Bros. indie* cuya competición apenas cuenta con tres filas de sillas y unos escasos metros entre público y jugadores. Cuanto más humilde es el título en el que se compite, más firme es la línea que los conecta con lo que el periodista Enrique Ballester denomina como infrafútbol, un deporte paralelo al balompié en el que la derrota y los patatales son la rutina de cada domingo. Animar al Real Madrid o al Barça es harto sencillo, como también lo es corear las jugadas de los mejores equipos de *Rainbow Six Siege*. Sin embargo, me quedo con lo que rodea a obras como la ya citada *Brawlhalla* o incluso *Pokémon*, menos poderosos como *eSports*, **pero mucho más cercanos**.

Dreamhack brilla como evento deportivo. Y no escojo este último vocablo por casualidad; el acto de Valencia sirve para reafirmar que la vertiente competitiva de los videojuegos tiene visos de **consolidarse como deporte**. Allí presencié

"HABÍA UN MENSAJE GRABADO EN LOS OJOS DE CADA AFICIONADO: LOS ESPORTS HAN LLEGADO PARA QUEDARSE"

jugadas maestras, de esas que levantan al público y provocan que el respetable **aplauda hasta que sus manos prendan fuego**. Nombres como Oscar 'Mixwell' Cañellas, del equipo danés North, deslumbraron a los aficionados de *CS:GO*, tanto o más que las decenas de focos refulgentes que teñían el lugar con sus luces de neón.

Estampas como esa difuminan la ya *per se* fina línea que separa los *eSports* de otras disciplinas deportivas. Pese a que me decanto por el entretenimiento llano y menos ruidoso que brindan los títulos mencionados párrafos ha, Dreamhack me ha ayudado a entender mejor el fenómeno de los deportes electrónicos. Había un mensaje grabado en los ojos de cada aficionado, perfectamente legible en cuanto cruzaba miradas con ellos: **los *eSports* han llegado para quedarse**.

Pokémon, y no sabéis cuánto me duele escribir esto, todavía está lejos de corresponder dichas miradas. El contraste entre mi más amada saga y el resto de videojuegos competitivos en Dreamhack era evidente. A las inmensas pantallas que reproducían las partidas de títulos como *Rainbow Six Siege* y *Dota 2* se contraponían las diminutas 3DS de algunos de los mejores entrenadores del mundo. No hubo ni un mero *streaming* para contemplar cómo Eric 'Riopaser' Ríos presentaba su firme candidatura para el Mundial de Nashville al ganar el Special de Valencia. De hecho, **pocos asistentes pudieron percatarse de su victoria**, ya que la zona de *Pokémon* era la única separada del resto. El aislamiento del torneo explicita que The Pokémon Company sigue zancadilleando cada paso que su franquicia da en pos de erigirse como *eSport*.

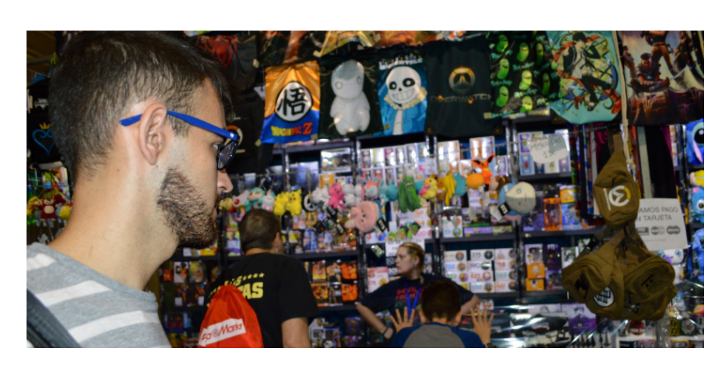
Insisto: el verbo que mejor define a Dreamhack Valencia es **humanizar**. No solo porque explota la pompa de ciertos *eSports* acercándolos a sus aficionados y rompiendo las barreras inherentes a los streamings, sino porque, por encima de todo, es una reunión de aficionados al videojuego. De hecho, es casi una utopía, una suerte de reinterpretación feliz de la Granja Solariega de Orwell en la que los jugadores arrebatan el poder a los *haters*.

Durante mi estancia en el evento, no presencié un solo indicio de odio. Dreamhack me sorprendió más **como espacio de tolerancia infinita y celebración del videojuego** que como espectáculo deportivo. Y eso, con el nivel de los jugadores profesionales que allí acudieron, es decir muchísimo. Ni rastro de la guerra de consolas ni de la burda ponzoña que infecta Twitter a diario. Quizá fuera por estar cara a cara, pero el respeto hacia la diferencia era mayúsculo. Los acérrimos de Sony curioseaban en el *stand* de Switch con la ilusión del más incondicional de los nintenderos, mientras que estos últimos hacían lo propio con el puesto de PlayStation. Ocurría algo similar con los *cosplayers*, que exhibían sus creaciones por todo el pabellón ante la sincera admiración de los allí presentes. Vi —y di— abrazos, compañerismo y una ilusión pura por todo lo que rodea al videojuego. Incluso me atrevería a decir que vi españoles, de no ser porque **esa frase está pillada por otro ferviente admirador del fútbol añejo**. En concreto, del Mundial 82 y su mascota. ■

Más allá de los *eSports*

—

Dreamhack es, ante todo, una reunión de aficionados al videojuego. Es por eso por lo que los puestos de *merchandising* estaban a rebosar y los *cosplayers* no cesaban de hacerse fotos.

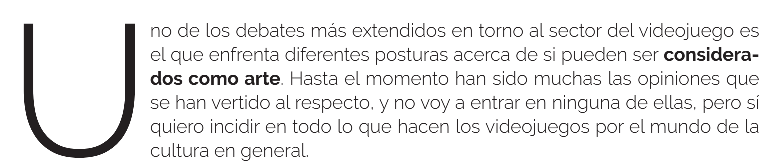




LEVEL UP!

TODO EMPEZÓ CON EL ARTE DE MATAR MARCIANOS

por Juan Montes



Uno de los debates más extendidos en torno al sector del videojuego es el que enfrenta diferentes posturas acerca de si pueden ser **considerados como arte**. Hasta el momento han sido muchas las opiniones que se han vertido al respecto, y no voy a entrar en ninguna de ellas, pero sí quiero incidir en todo lo que hacen los videojuegos por el mundo de la cultura en general.



Septiembre de 2018





UN CRECIMIENTO ARTÍSTICO
QUE TRASPASA LA PANTALLA

Por norma general, los videojuegos suelen estar infravalorados respecto a lo que son capaces de aportar. En muchas ocasiones, sin tener en cuenta el proceso de madurez que implica tanto en su creación como recepción. Un síntoma que se contagia a través de una cadena evolutiva perfecta, desde sus primeros bocetos, hasta el resultado final, para dar paso a una nueva experiencia para millones de personas. Un tipo de aprendizaje sin parangón y sin un techo contra el que chocar.

Desde sus inicios, las grandes obras que nos ha regalado la industria del ocio interactivo han demostrado un enorme potencial a la hora de plasmar diferentes situaciones e historias que nada tienen que envidiar a otros productos nacidos de vertientes audiovisuales. Algo que se ha acrecentado con el paso del tiempo, a través del cual se ha vivido una evolución magnífica de lo que es un videojuego y de lo que puede demostrarle al mundo; **una madurez en la industria** que se ve proyectada en el riesgo que se toma hoy en día a la hora de contar una historia o introducir un tema que antes pudiera considerarse tabú. Se ha pasado de hablar de un producto 'de marcianitos' a considerarlo como uno de los escaparates más propicios para arriesgar, romper barreras y apostar por la pluralidad. Todo ello a través de un fiel reflejo de **multitud de culturas**, tanto pasadas, como presentes y futuras.

La simplicidad con la que se identificaba un videojuego en sus primeros años de existencia ha dado paso a una complejidad realmente admirable. No solo se intenta contar una historia apetecible para el consumidor, sino que le permite interactuar con ella de un modo inimaginable, como no se consigue con ningún otro producto audiovisual. ¿Y dónde reside la clave del éxito de esta apreciación? En la capacidad que ha tenido la industria de **reinventarse** mediante un proceso lento y dando los pasos adecuados, ofreciendo un trato excepcional de las diferentes culturas, aportando ese toque singular que cala de lleno en el jugador y ayudándole a aprender de manera directa lo que se intenta contar.

Quisiera detenerme en unas palabras de Cory Barlog, director de *God of War*, para explicar las siguientes líneas de este reportaje. Durante el proceso de creación de la nueva aventura de Kratos junto a su hijo Atreus, Barlog destacó que en el momento de decidir la inclusión de la saga en la mitología nórdica, él mismo tuvo que estudiar de manera concienzuda **numerosos mitos de dicha cultura**, acercándose a ellos, sintiendo una pasión descomunal y abriendo nuevos horizontes. En definitiva, se enamoró de lo que aprendió gracias a lo que tenía en mente para su gran proyecto. Algo que esperaba transmitir del mismo modo a todos los que jugaran con el título meses más tarde. Ese reflejo de la cultura nórdica y la pasión con la que se trató en su desarrollo, fueron algunas de las claves fundamentales del éxito de *God of War*, cosa inimaginable hace solo unas décadas.

No es el único ejemplo. *Hellblade: Senua's Sacrifice* fue un paso más allá. Obsequió al mundo con una historia impregnada de elementos de las culturas nórdica y celta, pero consiguió adentrarse en un terreno incluso más peliagudo

con un acierto increíble: contar con una protagonista **que padece psicosis**, ofreciendo un punto de vista totalmente empático con las personas que sufren esta enfermedad mental y aportando detalles que superan los límites a los que se suponía que debía llegar un videojuego.

Por supuesto, no todos son casos basados en mitologías y en una ficción exacerbada. Hay otros videojuegos que han sabido estampar en el lienzo problemas y cuestiones de la sociedad actual rozando la perfección. Títulos como *Life is Strange*, que trata de una cruenta manera algo tan real como el acoso escolar, los problemas de la adolescencia o el abuso sexual de menores. El trabajo de DontNod Entertainment fue **tremendamente arriesgado**, al adentrarse en un proyecto con estas premisas tan delicadas. Sin embargo, a día de hoy, es uno de los nombres que han provocado un mayor vínculo entre su propuesta y la recepción del público. Tal es así que su secuela, prevista para este mes de septiembre, ya está siendo tildada como uno de los grandes videojuegos del presente año.

The Last of Us es otro de los nombres propios que se han propuesto romper barreras. Neil Druckmann ya avisaba, tras la proyección del primer tráiler de su segunda parte en la PlayStation Experience 2016, que si habían continuado con la aventura de Joel y Ellie era porque desde Naughty Dog **sentían que había una historia que necesitaba ser contada**. La primera entrega ya rompió ciertos moldes respecto a lo que el mundo entendía por un apocalipsis zombi, aportando mucha más humanidad y realidad de la que se pudiera haber imaginado en un videojuego. La supervivencia era su piedra angular. Ahora, con *The Last of Us: Part II* también se ofrecerá otro punto de vista de lo que podría ser un futuro distópico de nuestra realidad, en la que el odio será un punto de partida para la joven protagonista. Un odio perpetrado por motivos humanos y fieles a la causa que persiguen.

Hasta tal punto ha llegado su influencia que un hecho tan natural en el siglo veintiuno como el beso entre dos chicas parece convertirse en un asunto de Estado que provoca multitud de opiniones alrededor de todo el mundo. Esto no es sino otro ejemplo de lo lejos que han llegado los videojuegos, apostando por ser **el espejo en el que cualquier persona puede reflejarse**, ya sea por su condición, por su cultura o por su ideología.

Uniendo las declaraciones vertidas por los responsables de dos de las grandes obras de los últimos tiempos, podemos llegar a hacernos una idea de que el único modo de avanzar **es aprender de lo que te apasiona** para poder contarle una gran historia al mundo. No es algo que se limite únicamente a los videojuegos, sino que es un viaje que todo hijo de vecino debe emprender para conocerse a sí mismo y al mundo que le rodea. Esa es la enorme clave del éxito de la industria del videojuego: poder relatar historias que cada vez se acercan más a la realidad, abandonar ese cliché del ocio por puro entretenimiento y provocar sensaciones en sus destinatarios. Un viaje que sigue contando con una enorme proyección en el futuro, que a buen seguro regalará historias únicas que seguirán siendo un espejo en el que mirarse en muchos aspectos.

Lo que posiblemente resulta más impresionante es que esta apuesta **no se desarrolla únicamente en grandes superproducciones** como las mencionadas en este artículo, sino que la mayoría de títulos de corte independiente de la actualidad tienen la capacidad para romper moldes y trasladar una imagen cultural que no se había mostrado con anterioridad. Nombres como *RiME* o *Valiant Hearts*, entre muchos otros, consiguen tratar temas como la muerte y la guerra de un modo bello y único. Hecho que, más allá de ser una mera interpretación ficticia, aporta una pizca más de humanidad a quienes lo juegan. Una magia sin ningún tipo de trucos, solo con una dosis de realidad.

En definitiva, recurro a una frase de Kairi en *Kingdom Hearts II*: «Son muchos los mundos, pero todos comparten el mismo cielo». Trasladada al mundo cultural de los videojuegos, quiere decir que todos los productos que se reciben hoy en día en el sector tienen una historia diferente que contar, pero **comparten un elemento común** para traspasar barreras, ofrecer una pincelada de realidad y enseñanzas que difícilmente se pueda hallar en otro lugar. La próxima vez que experimentemos un nuevo episodio del eterno debate será mejor pararse a pensar cuánto hemos aprendido con los videojuegos, cómo nos han trasladado sus ideas, el modo en el que han querido abordar problemas y situaciones culturales y lo que han provocado en nosotros. Ahí será donde localizaremos el verdadero arte. ■

"LA EVOLUCIÓN CULTURAL DE LOS VIDEOJUEGOS, UN PÍXEL CADA VEZ MÁS NÍTIDO"

Septiembre de 2018

CORY Barlog

Un creativo con una pasión que ha conseguido canalizar su visión de la vida para transformar una obra que ya era un clásico.

UNAS GAFAS DE PASTA, un tupé que ya peina canas y una barba del mismo color son, quizá, las características más reconocibles del Cory Barlog más actual. A pesar de ello, el pelo de este creativo siempre ha tenido un **color grisáceo**, muy parecido al de las cenizas que cubren el cuerpo de Kratos, personaje con el que ahora se identifica mucho. Barlog nació el 2 de septiembre de 1975, en Sacramento (California), pero no ha sido hasta que ha conseguido transformar totalmente una saga como *God of War* cuando el público mayoritario ha conocido su nombre completo. Desde bien pequeño, ya mostraba gran interés por una industria que empezaba a dar sus primeros pasos, y el joven Barlog se dedicaba a comentar a lo que había jugado la noche anterior con sus compañeros **durante el recreo,** reveló en *The Telegraph*. Su trayectoria profesional no tiene grandes éxitos, de hecho, su currículum está plagado de trabajos que seguramente ni os suenen, pero si por algo se caracteriza este creativo es por perseguir siempre aquello que le gusta, aunque eso suponga abandonar un puesto de trabajo seguro.

Las lágrimas que Cory Barlog derramó a través de YouTube tras ver los resultados de cinco años de trabajo hicieron más por *God of War* que cualquier anuncio publicitario, y es que este director de orquesta abría su corazón para descargar la enorme cantidad de presión que habían supuesto cinco años de desarrollo. Barlog no se considera a sí mismo una persona demasiado social, de hecho contó a *Variety* que se describe como «**hermético y cerrado**» más allá de las fronteras de lo meramente profesional, pero decidió que sería bueno mostrar que hasta aquellos que desarrollan juegos tienen su parte humana y sufren hasta el mismísimo momento en el que los usuarios opinan sobre su trabajo. Su vida ha cambiado mucho en poco tiempo, y gran culpa de ello lo tiene el formar una familia, algo que ha condicionado su manera de ver el mundo, según confesó a *The Guardian* en una entrevista.



Aunque ha desarrollado principalmente su carrera en el ámbito de los videojuegos, lo cierto es que también ha hecho sus pinitos como actor. La trayectoria de Cory Barlog le ha llevado a ponerse delante de las cámaras en una película llamada Matinee, la cual se estrenó en 1992 y tenía como protagonista a John Goodman.

Sony Santa Monica es un estudio muy conocido, aunque en su haber solo tiene una gran saga de éxito: ***God of War***. Cory Barlog participó en otros grandes proyectos antes de dar el salto a Santa Monica. A principios de siglo trabajó en dos títulos completamente diferentes: *Backyard Wrestling: Don't Try This at Home* (para PlayStation 2 y Xbox) y *X-Men: Next Dimension* (para PlayStation 2, Xbox y GameCube). Ambos vieron la luz entre 2002 y 2003, fecha en la que ya había sido seleccionado para formar parte de un proyecto más ambicioso y que tendría mucho más impacto en la industria del ocio electrónico. El primer *God of War* estuvo dirigido por David Jaffe y Barlog se encargó de encabezar todo el proceso de animación del juego. El título se lanzó oficialmente en 2005 y, aunque había precedentes muy buenos en los géneros *hack n' slash* y de acción —principalmente *Devil May Cry*—, *God of War* causó un gran impacto en el público por la **explicitud de sus escenas** y la cantidad de violencia que contenía. Además, la manera en la que se viajaba a través de los mitos de la antigua Grecia hizo que sumara puntos. El trabajo de Barlog en este juego fue tan alabado que Sony le confió la dirección de la segunda entrega. Considerado por algunos como uno de los mejores juegos de la saga, *God of War II* se lanzó en 2007. En él ya se introdujeron **cambios muy importantes** promovidos todos por la mente inquieta de este talentoso californiano.

Esta secuela introdujo cinemáticas en pleno juego para «conseguir dar más énfasis a lo que ocurre», tal y como comentó el propio Barlog en una entrevista con *IGN*. También explicó que el propio Kratos era mucho **más agresivo** en este título porque las capacidades que tenía se lo permitían.

God of War II fue un punto de inflexión en su carrera, ya que no solo le sirvió para desarrollar completamente su vena creativa, sino que el título ganó dos premios BAFTA ese año: **Mejor Argumento y Personaje** y también **Mejor Logro Técnico**. Pero entonces, sus ambiciones y esa necesidad de explotar sus capacidades le hicieron abandonar Santa Monica a finales de 2007. Esto ocurre ocho meses después de comenzar el desarrollo de *God of War III*, el cual también se encargaba de dirigir. Las nuevas exigencias que pedían desde Sony y ese choque con lo que él creía que era bueno para la saga, terminó con la salida de Barlog para emprender nuevos proyectos. Lo que ocurre en este periodo de tiempo es algo confuso, de hecho, algunas informaciones sitúan la salida del creativo de Santa Monica en tres años diferentes: 2008, 2009 y 2010. En cualquiera de los casos, tras dejar a Kratos, Barlog comenzó un proyecto que nunca llegó a ver la luz, pero que, según él, «hizo que este [nuevo] *God of War* fuese posible». El poco tiempo que el desarrollador estuvo trabando con George Miller en *Mad Max* le sirvió para dar forma a su visión creativa desde muchas perspectivas diferentes y también le ayudó a entender lo que era un verdadero drama narrativo.

Tras este bache, el destino llevo a Cory Barlog a trabajar de nuevo con Eidos Montreal (la primera vez fue con *Backyard Wrestling*) y con Crystal Dynamics, pero en esta ocasión con un personaje con mucho más poderío que el de Kratos y con mucha más trayectoria en la industria: **Lara Croft.** Entre 2012 y 2013, el creativo se encargó de liderar las cinemáticas del juego. Sus funciones durante esta etapa volvían a centrarse en aspectos más creativos y fue entonces cuando se le ocurrió el desarrollo en **plano secuencia** de un videojuego, algo que veríamos hecho realidad en el *God of War* de 2018. Barlog propuso la idea al equipo de Crystal Dynamics, pero fue rápidamente rechazada. El creativo se preguntó entonces, como su técnica no tenía lugar en ese entorno, si era el mejor sitio para desarrollar su carrera en el futuro más próximo.

La relación entre *Tomb Raider* y Cory Barlog duró poco y en 2013 volvió a Sony para encargarse de un proyecto desconocido hasta años después. En este momento le sobrevino uno de los principales motores del cambio de Kratos para convertirse en ese padre protector que no sabe muy bien cómo actuar: **su hijo Helo**. Las nuevas circunstancias familiares del desarrollador le llevaron a plantearse muy a fondo los cambios que quería introducir en una saga que estaba agotada y que venía de recibir un enorme varapalo tras el lanzamiento de *God of War: Acension*. De hecho, Sony lo contrató para hacerse cargo de **un equipo de 120 personas** que se encontraban frustradas tras los análisis de la última aventura del espartano. Además, también se anunció que Santa Monica cancelaba el juego de ciencia ficción en el que ya llevaban trabajando tiempo (*Darkside*).

Es en este punto a partir del cual podemos conocer mucho mejor a Cory Barlog, ya que el éxito arrollador de *God of War* ha hecho que muchos medios de comunicación quieran saber cómo fue el trabajo de desmitificar una saga que ya había llegado a su, aparente, cumbre. Para conseguir plasmar a un nuevo Kratos, Barlog **se miró mucho a sí mismo**. Y no como una forma





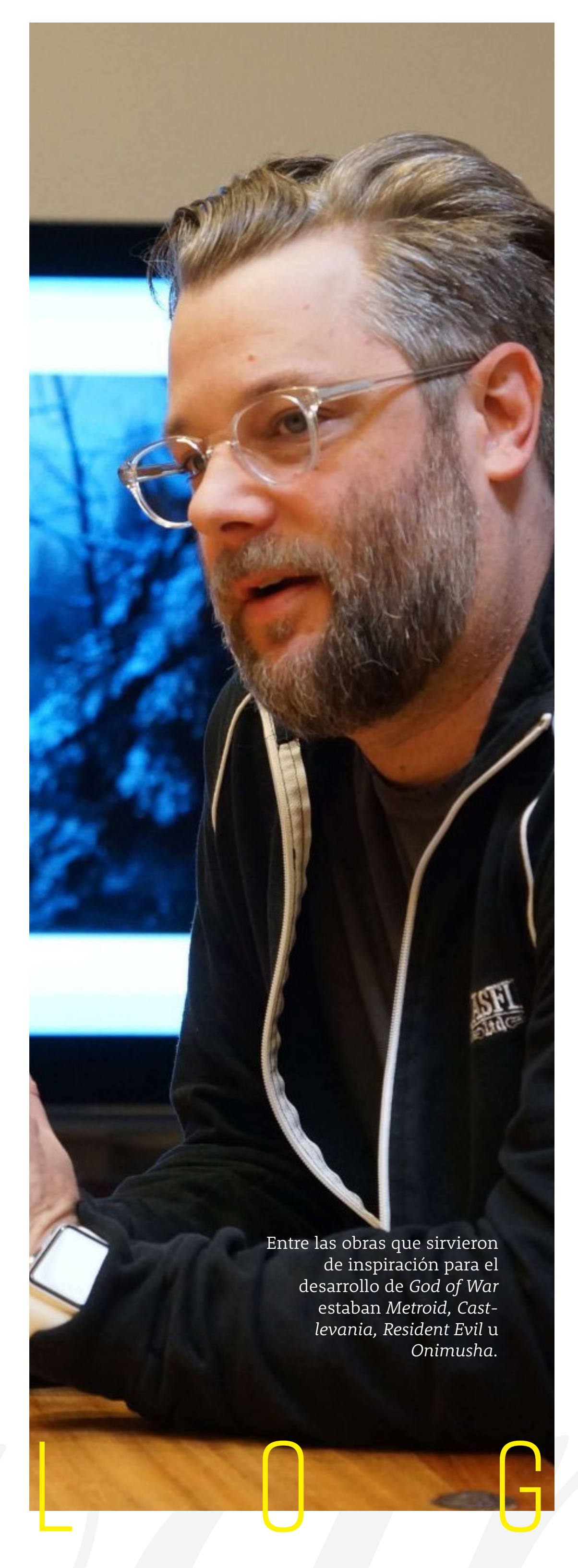


de egolatría, sino como un ejemplo más de todas aquellas personas que, al madurar, empiezan a ver las cosas desde otra perspectiva. La relación con su hijo le ayudó a construir el personaje de Atreus y a darle a Kratos una capa más de profundidad. Y el desarrollo no fue para nada sencillo.

Las ideas en su mente estaban claras y desde las primeras fases del desarrollo, Barlog tenía claro que quería dar rienda suelta a la creatividad en lugar de prestar tanta atención a los detalles técnicos. Quiso plasmar cosas que no le gustan de él en el propio Kratos e hizo que la ira del espartano estuviese basada en **su naturaleza obsesiva y controladora**, algo contra lo que él lucha casi a diario por combatir. La exigencia de este hombre consigo mismo llegó a tal punto durante el trabajo en *God of War* que llegó a dudar de los propios cimientos que había construido para el juego, tema que tocó en su charla con *Skill Up*. Se cuestionó si el plano secuencia era una locura, pero tuvo que sobreponerse a sus vacilaciones para que el equipo no se viniese abajo en pleno proyecto.

Fueron cinco años de trabajo intenso en el que Cory Barlog se dejó prácticamente la vida (tanto social como familiar). Ser una persona tan concienzuda puede pasar factura, y en más de una entrevista ha reconocido que el participar en la aventura nórdica de Kratos ha afectado a la relación con su hijo. El pequeño Helo ya ha ido con su padre a visitar el lugar donde trabaja, pero **no termina de entender del todo bien a qué se dedica**. Una de las ilusiones que tiene el creativo es poder explicar a su retoño cuál es su labor y poder compartirla con él. A partir de ahora podrán pasar mucho más tiempo juntos, algo que no pudieron hacer mientras se encargaba de dar forma a la nueva aventura de Kratos y Atreus. Las jornadas laborales durante el desarrollo de *God of War* se extendían mucho más de lo que al director le habría gustado. En muchas ocasiones terminaba de trabajar cerca de las tres de la mañana y lo hacía voluntariamente. Este juego se ha convertido en uno de los proyectos **más personales** en los que ha trabajado en toda su carrera y una buena muestra de ello es que se ha tatuado el simbolo de Brok y Sindry (los enanos herreros del juego) en el pecho.

El futuro de Cory Barlog es ahora más dorado que nunca y, aunque ahora ha prometido descansar unos meses hasta volver a ponerse en marcha, ya tiene pensado continuar *God of War*. Además, si consigue luz verde, quizá emprenderá un nuevo proyecto completamente original y suyo. Su figura es ahora de las más conocidas a nivel mundial por haberle dado más dimensiones a un personaje que se antojaba plano para los tiempos que corren, y todo ello cogiendo ingredientes de aquí y de allí de otras grandes obras del momento. ■



Entre las obras que sirvieron de inspiración para el desarrollo de *God of War* estaban *Metroid, Castlevania, Resident Evil* u *Onimusha.*

A R L O G

—A solas con—

AMY HENNIG

«Estoy haciendo cosas que nunca he tenido tiempo de hacer»

Naughty Dog no sería lo mismo sin la saga ***Uncharted***, una franquicia nacida de la mente de Amy Hennig, directora creativa de la trilogía lanzada en PlayStation 3. Aprovechando su presencia en Gamelab, donde ha recibido el Premio Honor, ***GTM*** ha podido conversar con ella.

Escribe: **Borja Ruete** · Fotografía: **Juan Carlos Saloz**

S*ic parvis magna*, la grandeza nace de pequeños comienzos. Ese es lema latino de **sir Francis Drake**, corsario y vicealmirante inglés que vivió en el siglo XVI y del que Nathan Drake, protagonista de la saga *Uncharted*, asegura ser descendiente. La frase, que en cierto modo se identifica con la franquicia entera, es un reflejo de la carrera de Amy Hennig. De los pequeños comienzos, el juego de Atari en el que trabajó dibujando *sprites*, hasta la grandeza de la trilogía *Uncharted*, en la que ejerció de directora creativa.

Paradójicamente, contó Hennig en entrevista con Glixel, **deseaba ser directora de cine** para filmar *blockbusters* al estilo de Steven Spielberg o George Lucas. Sin embargo, tras el divorcio de su hermana, que tenía dos niños pequeños a su cargo, decidió regresar al hogar familiar para ayudar. Llevó a cabo toda clase de trabajos, hasta que, por circunstancias de la vida, le ofrecieron diseñar los *sprites* de un videojuego nunca lanzado que se estaba gestando para Atari 7800. A continuación, fichó por Electronic Arts y luego por Crystal Dynamics. Allí escribió y dirigió *Blood Omen: Legacy of Kain*, otro de sus grandes éxitos.

Amy Hennig acude a **Gamelab** para recibir el **Premio Honor** que concede el congreso; también para ofrecer una interesante charla sobre su dilatada experiencia en la industria. *GTM* ha podido charlar con ella sobre este y otros muchos temas. Se trata de una entrevista de tipo mesa redonda, por lo que acudimos varios periodistas. Nada más llegar, nos recibe de la manera más cordial. Su voz grave destila optimismo y simpatía. Se mezcla, a menudo, con humor y alguna carcajada, incluso cuando habla de los asuntos espinosos que le han tocado vivir.

A sabiendas de su **truncado pasado como cineasta**, le pregunto si echa de menos ese camino. «La verdad es que no», dice convencida. «Hago las mejores partes del cine en los videojuegos. Lo que a mí me gusta es su aspecto interactivo».

Cuando una puerta se cierra, otra se abre. Tal vez no haya rodado una película de *Indiana Jones*, pero ha conseguido crear uno de los mayores *blockbusters* de los videojuegos. *Uncharted* es, por méritos propios, una de las franquicias más importantes de la industria. Hennig escribió y dirigió la trilogía original, pero **abandonó Naughty Dog** después de trabajar durante dos años en *Uncharted 4: El Desenlance del Ladrón.* ¿Por qué dijo adiós justo antes de que »





» Nathan Drake se despidiera? «La respuesta corta es que tuvimos diferencias creativas», admite. «Estuve en Naughty Dog durante casi once años y muchas cosas cambiaron a lo largo de ese tiempo. **Hicieron un juego tremendo y precioso,** con un buen final para el personaje». No obstante, reconoce que «fue decepcionante» no estar allí para completarlo. «Aun así resulta gratificante, pues mis dos años de trabajo permanecen allí todavía». Por ejemplo, la Isla Pirata o el personaje de Sam ya se hallaban en el guion original. A pesar de lo acaecido, Hennig está convencida de algo: «No puedes mirar atrás en la vida, tienes que asumir que las cosas ocurren por una razón».

Por desgracia, soltar la mano del irreverente Nate no ha sido el último jarro de agua fría que le ha tocado vivir recientemente. EA la contrató como **directora creativa y guionista del juego de *Star Wars*** que preparaba Visceral Games. No obstante, tras el cierre del estudio, Amy Hennig abandonó la empresa por segunda vez. Reconoce que se sintió «destrozada», y echa la vista atrás con cierta nostalgia: «Antes, cuando trabajabas en proyectos durante dos o tres años, acostumbrábamos a tener un par de títulos listos en esa franja de tiempo. El hecho de que ahora puedan tardar tres, cuatro, cinco o más años en completarse se come mucho tiempo de tu vida y de tu carrera. Si no consigues finalizar los desarrollos, sientes que es muy difícil volver a ponerse en pie. Es como enamorarse de alguien y luego romper, ya no quieres salir con nadie de nuevo, porque no deseas que tu corazón se resquebraje otra vez». Con todo, «sabes que tienes que mirar las cosas »

Durante la conversación que Amy Hennig mantuvo con Mark Cerny en Gamelab, se habló largo y tendido sobre el papel del director creativo. La creadora de Uncharted opina que es esencial ceder el control y abrirse a nuevas ideas.

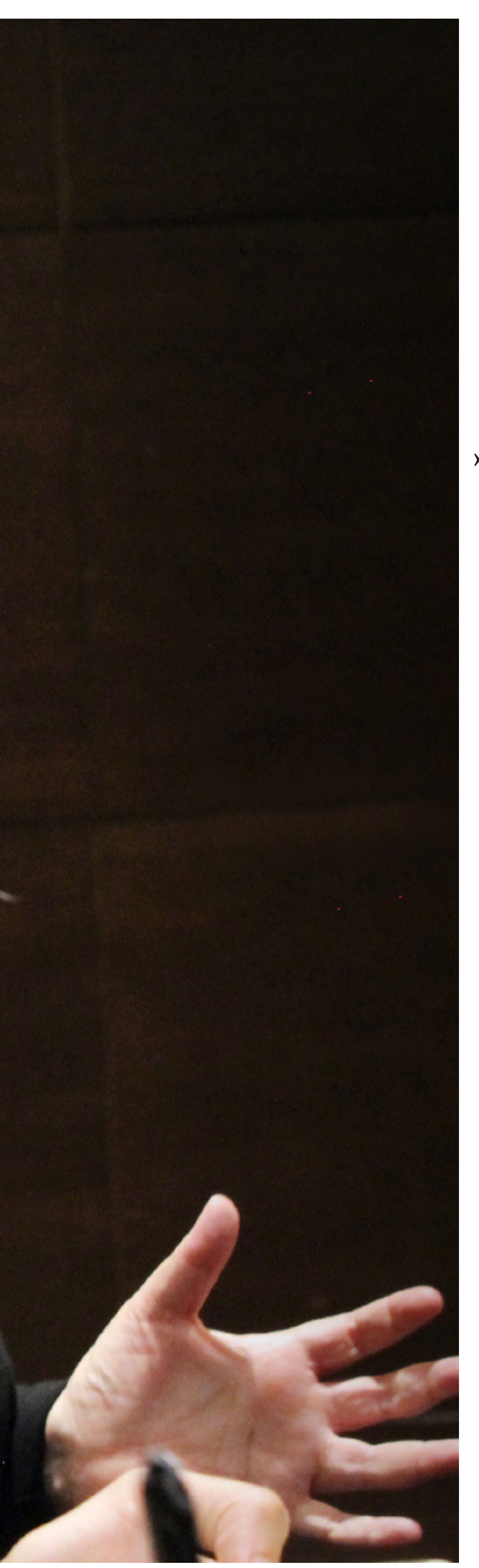
» desde un ángulo positivo. Si fuera posible, sabiendo cómo termina, ¿tomarías una decisión diferente? La respuesta es 'no', porque no habría podido experimentar todo lo que he vivido ni conocer a la gente que he conocido».

Una preocupación que serpentea en su mente es la edad. «**Tengo cincuenta y tres años, ¿cuántos juegos me quedan?**», se pregunta. «Si tuviera veinticuatro mantendría una relación diferente con esta cuestión». Por todo esto, le atrae la idea de los *indies*, ya que ofrecen «más oportunidades». Además, son proyectos que se pueden desarrollar en un intervarlo de tiempo más corto, por no hablar de que «permiten probar otras ideas» y «forjar una relación más directa con la audiencia». Para Hennig, «hacer videojuegos más pequeñitos, de menor presupuesto pero más rápido, es muy interesante». Esa es otra razón por la que «la VR es tan seductora, porque no vas a gastar mucho dinero».

Alejada de los grandes proyectos, al menos de momento, su futuro a corto plazo pasa por la exploración de nuevas fronteras. »







“

LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO NO ES HOSTIL A LAS MUJERES, LA CULTURA GAMER SÍ

”

» «Me apetece tomarme un tiempo». Aunque dice sentir «una mezcla de urgencia y de no urgencia», lo cierto es que ha pasado casi «treinta años de trabajo en trabajo y de proyecto en proyecto», sin detenerse ni un segundo. «Tengo suficiente dinero en el banco y no gasto mucho, así que puedo permitirme no trabajar por un tiempo». Según comenta, **su intención es recargar las pilas**. Dedica sus horas a «quedar con los colegas de profesión, hablar sobre su trabajo y sobre las tendencias de la industria, viajar, jugar a títulos de otra gente, ver películas, etc».

Al mismo tiempo, se ha agenciado un PC potente y todo **un equipo de realidad virtual** para experimentar. «He abierto una oficina, de modo que tengo un lugar para trabajar y pensar. Estoy haciendo cosas que nunca he tenido tiempo de hacer, porque siempre estaba trabajando. Quizá a finales de año tenga algo preparado... o no».

La evolución de la tecnología y de los gráficos ha cambiado el modo en el que se desarrollan los videojuegos. La diégesis se ha enriquecido con nuevas formas de narrar que antes no eran posibles. Hace años, «la gente tenía que perdonarnos» algunas cosas porque no podían hacerse de otro modo. «**La mejora de los gráficos nos permite contar historias de formas más sofisticadas.** Pienso que la manera de narrar historias antiguamente era un poco limitada porque teníamos que atenernos al uso de palabras para explicar lo que no podíamos enseñar. Ahora tenemos la posibilidad de valernos de la actuación sin necesidad de recurrir a ellas», por medio de expresiones faciales, por ejemplo. «Siento que es liberador, aunque sea técnicamente difícil». Esas dificultades se acrecientan por las dimensiones de los juegos actuales. Para Amy Hennig, «la importancia de la historia y de la escritura ha ido a más durante los últimos años». Sin embargo, recalca el hecho de que los guiones no son inamovibles, «cambian todos los días y durante el día».

Uno de los debates que están siempre encima de la mesa es el del papel de la mujer en los circuitos profesionales del videojuego. «Me frustra cuando la gente dice que la industria del videojuego es hostil a las mujeres, no lo es, la cultura *gamer* sí. Culpar a la industria es incorrecto», puntualiza. «No sé cómo arreglarlo, de la misma manera que ignoro el modo de hacer que la gente sea amable en Twitter». En cualquier caso, la madre de *Uncharted* está convencida de que las mujeres no están «suficientemente representadas». Desvela que en los estudios el porcentaje de mujeres gira en torno al diez o al doce por ciento, cifras que «no han variado» mucho desde que comenzó su carrera. Hennig propone dos vías para ayudar a cambiar esta circunstancia: «En primer lugar, necesitamos comunicarnos con chicas jóvenes, incluso de primaria, para que entiendan que esta puede ser una carrera para ellas, que no es algo de chicos. Es importante que cuando vayan a un estudio vean a mujeres trabajando para poder proyectarse en ellas». En segundo lugar, aboga por la flexibilidad en **las situaciones de *crunch*:** «Criar niños y tener familias es un esfuerzo colectivo tanto para hombres como para mujeres, pero por mi experiencia, muchas chicas que trabajaron conmigo ya no están en la industria porque tuvieron hijos. Yo no tengo niños, he criado a mis sobrinos, que tienen ya treinta años y son mayores. Pero es que el *crunch* no es compatible con la maternidad. Es más fácil para padres, por desgracia. Muchas mujeres se cansan de tener que realizar sacrificios. Tendríamos que hacer esto más accesible».

Como desarrolladores, argumenta Hennig, solo hay «que contar historias, sin importar el género». Con todo, es necesario tener en cuenta la representación, puesto que «si te ves **reflejado en pantalla** es más probable que quieras consumir este tipo de entretenimiento». Queda camino, pero es optimista: «Se está viendo una actitud más progresista en nuestra cultura. Lo mismo ocurre en las películas. Afortunadamente, hay mujeres protagonistas; a las actrices les dan papeles interesantes». Poco a poco. *Sic Parvis Magna*. ●


GAME
GAME
GAME

—*Josef Fares*—

“*sigo lo que* ME DICTA *el corazón*”

De los escombros de la ciudad de Beirut a la alfombra roja. El niño que creció entre el silbido de las balas se refugió en su principal aspiración: crear. La gran pantalla fue su trampolín; los videojuegos, su pasión. Charlamos con Josef Fares, director y guionista de ***Brothers: A Tale of Two Sons*** y ***A Way Out***, el primer gran proyecto de su propio

Escribe: **Borja Ruete** · Fotografía: **Juan C. Saloz**

A solas con
JOSEF FARES

Director y guionista en Hazelight, creador de ***Brothers: A Tale of Two Sons***

Desde pequeño, se me inculcó el interés por los sucesos que ocurren más allá de mi entorno. Alzar la mirada a través de una pantalla que, hasta el momento, solo atraía mi atención para disfrutar del enésimo capítulo de mi serie favorita. Con el paso de los años, uno va percibiendo su propia metamorfosis en cuanto a intereses se refiere. Conocer la nueva aventura de Nobita y compañía dio paso a la política, la sociedad y, sobre todo, el deporte, una de mis grandes pasiones. De alguna forma, era el diminuto *friki* de la casa que comía mientras veía informativos. A medida que seguía inmerso en esta obsesión por la información, comencé mi propio periodo de reflexión personal. **La ilusión y las ganas por conocer las buenas nuevas se fueron diluyendo**, principalmente por la decadencia de estas. La gran crisis económica dio paso a un periodo de desazón en nuestra sociedad que percibía no solo en el noticiario, sino también alrededor.

La situación, pensé, había cambiado a mejor. Por fin podía divisar la luz al final del túnel. **Lo que no sabía entonces era que en pleno 2018 sufriríamos una crisis mucho más dura**, una que englobaría sueños rotos, papeles mojados y cadáveres ahogados. En 1971, **Joan Manuel Serrat** escribió una de las canciones marcadas para siempre en el repertorio patrio: *Mediterráneo*. La carta de amor del compositor catalán a las aguas que besan la otra mitad de nuestra península, contrasta con el protagonismo que hoy tiene. **No hay belleza ni alabanza alguna en el genocidio al que estamos asistiendo.** Los políticos, carentes de toda sensibilidad, mercadean desde sus poltronas las ayudas a recibir en caso de acogerles. Para ellos, **las vidas que huyen de la terrorífica guerra en Libia son simples datos que añadir a una tabla de excel**. Mientras tanto, entre el champán y las sábanas de seda, centenares de cuerpos inertes son mecidos por la brisa marina.

En la misma situación se encontraba un niño libanés durante la guerra civil que azotó el país a finales del siglo XX. Estamos en 1987, y el pequeño **Josef Fares** acaba de cumplir diez años. Para la juventud de aquel entonces, no era nada fácil acceder a los mecanismos de formación. En cualquier momento podía caer una tormenta de explosivos que acabaría con cualquier ser vivo a varios kilómetros a la redonda. **Era una lucha que enfrentaba a hermanos, familias y amigos**. Compatriotas que rompían sus lazos de unión para matar en nombre de la fe. La familia Fares quería buscar una segunda oportunidad en otros lugares más civilizados, concretamente en **Suecia**, donde la abuela del pequeño se encontraba viviendo. El sacrificio que realizaron para alcanzar las altas cifras que se manejaban para un simple billete de avión tuvo su recompensa, y dos años después pudieron marchar para iniciar su nueva vida, según pudimos conocer a través de *Polygon*.

Estamos en **Gamelab**, Barcelona. **31 años nos separan del ruido de las bombas.** Ahora, el rumor de mis compañeros en el »







lobby del hotel Hesperia Tower es la única sintonía de fondo. Me encuentro junto al periodista de *IGN España* en torno a una mesa alta más propia de un lugar de cócteles. **Libreta en mano y grabadora preparada**, anoto mis últimos pensamientos previos a la charla que estamos a punto de realizar. En ese instante, una figura ataviada con unos vaqueros desaliñados y un polo rojo se erige al otro extremo de la sala. Con paso firme y sosteniendo la mirada desde la distancia, poco a poco se aproxima ante mí. **Su tez morena es signo inequívoco de que nos encontramos ante él.** Admito que, como la mayoría, conocía al entrevistado por su faceta pública. Su polémico discurso durante la gala de The Games Awards del pasado 2017 le hizo saltar a la primera línea. «***Fuck the Oscars***» se convirtió en un meme a través de la red. «Cuando lo dije, no quería decir que le jodieran a toda la industria, **pero sí esa parte artificial y elitista**. Deben despertar, hay muchas cosas que están ocurriendo a su alrededor y no se dan cuenta», subraya Josef. Me sorprendió que, sin haber incidido en el tema, puntualizara sus famosas palabras. **Cuando se refiere al cine, lo hace como si se tratara de un antiguo amor.** Con tan solo quince años publicó su primer corto y a continuación, en 1998, ingresó en la academia cinematográfica. Su carrera como director se caracterizó por representar a la comunidad inmigrante sueca en pleno periodo de adaptación. Tras nueve películas a medio camino entre el humor y la crítica social, una de ellas reluce especialmente, tanto por premios como por su significado. En 2005 lanzó ***Zozo***, obra autobiográ- »



Josef Fares recalca la nula importancia que le suscitan los aplausos. Para él, fue más importante seguir nuevas metas en una industria inédita.

» fica en la que retrató su infancia y el deseo ferviente de huir de aquel conflicto bélico. «**Es parte de la historia de mi vida**. Quise plasmar los horribles sucesos que quedaron marcados en mi juventud. Siento que es mi obra más íntima». Los premios no pararían de llover, consiguiendo galardones en festivales de la talla de The Council, Chicago International Children's Film Festival, Guldbagge Awards, entre otros.

Sin embargo, sentía que la chispa se estaba apagando. En entrevista con la web *IGN*, confesó haber perdido la pasión por los fotogramas tras *Balls*, su último largometraje. «Cuando me di cuenta de ello, dije "hasta aquí ". Mi última película fue un gran éxito y la gente iba a verla, pero eso no me importaba. **Yo soy un hombre pasional, sigo lo que me dicta el corazón**». Y de repente, llegaron los videojuegos: «Los he amado desde que era un crio. Trabajar en ellos es un sueño hecho realidad», exclama. Para él, conocer esta industria desde dentro era un reto al que debía enfrentarse. «**Tenía la sensación de poder crear algo rompedor**. Contar diferentes perspectivas de una »


GAME
GAME
GAME
GAME



> CUANDO COMIENZO A ESCRIBIR, SIEMPRE PIENSO DESDE UN PERFIL DRAMÁTICO

» misma historia, divertir, ser más complejo… **hay muchísimo que hacer**». Si el cine era su antiguo amor, en los videojuegos ha encontrado su complemento perfecto. «Lo que he aprendido de los dos campos es saber diferenciar que **los videojuegos son videojuegos y las películas son películas**. Hay veces que veo a directores llegar a la industria y hacen lo mismo que en el cine con la excusa de este medio», confiesa. «Para mí, los videojuegos son más interesantes porque puedes contar una historia desde el plano de la interacción. De esta forma, permites que tu público sienta que tiene el poder».

Su primer proyecto, *Brothers: A Tale of Two Sons*, plasmó un método de control único. Cada *stick* controlaba a uno de los dos hermanos, haciendo que la interacción fuese parte activa de la narrativa. «**Busqué una forma en que la narración impactara al jugador de manera física**». Sin entrar en revelaciones, terminar su última fase significó mucho para Josef: «No pude dormir la noche en la que terminamos la recta final, fue super emocionante. Cuando salió, me encantaba ver las reacciones de la gente», narra. Conseguir financiación para el juego fue una tarea ardua. **Las productoras no querían arriesgar su dinero, pues era un concepto difícil de expresar en una presentación**, sobre todo cuando rezumaba un aire tan personal. Por fortuna para él, **StarBreeze Studios** se encontraba en pleno proceso de búsqueda creativa. Ambas partes terminaron de acuerdo bajo el amparo de 505 Games.

Tras el éxito arrollador tanto en crítica como entre el público, **Josef y varios integrantes clave del proyecto** dejaron la compañía nórdica para montar su propio estudio independiente, **Hazelight**. Desde su fundación el pasado 2014, han estado inmersos en el desarrollo de ***A Way Out,*** su reciente lanzamiento. Aunque no todo sería así de fácil. De nuevo, el creativo tuvo que volver a llamar a las puertas de las diferentes productoras para asegurar su distribución. «**Estuvimos a punto de firmar con Microsoft**», explica. «Justo una semana antes de cerrar el acuerdo, hablé con **Patrick Söderlund**, quien nos ofreció un contrato más ventajoso». De esta forma, el exvicepresidente ejecutivo de los estudios internos de Electronic Arts se aseguró su participación en el programa *Originals*, donde aquellos estudios independientes reciben el apoyo de la compañía en términos de distribución, mercadotecnia y producción. **Recientemente, abandonó su puesto tras doce años en la administración.**

Al igual que en sus películas, en ambos juegos existe una conexión: el peso argumental es compartido por dos personajes principales. Por un lado los hermanos, y por otro, los compañeros de condena. Fares suscribe que es parte de su sello: «**Cuando comienzo a escribir, siempre pienso desde un perfil dramático**. Con dos ejes es más fácil dar lugar al conflicto. Es algo que he querido transportar de mi pasado como cineasta». Además de ayudar a crear el germen argumental, permite ofrecer un estilo 'de sofá', donde compartir los mandos en una misma pantalla potencia el juego local junto a otro compañero. **Para su próximo proyecto, promete** «**empujar los límites de la unión narrativa y jugable**». Intentar innovar, ese siempre será su objetivo.

Su representante nos corta; es hora de despedirnos. Mientras estrechamos las manos, no puedo evitar pensar lo que cambia la gente una vez la conoces en persona. Del personaje excéntrico que temía encontrarme ha pasado a alguien amable, que habla en el tú a tú con el mismo tono con el que le hablarías a un amigo. Entre bambalinas, **nos expresa su sorpresa con este sector**. Desde dentro «**se respira un gran ambiente**», algo que echó de menos en su primera etapa en la gran pantalla. **Apago mi grabadora satisfecho del deber cumplido**. Me llevo en lo personal la oportunidad de haber compartido unos minutos con una de las figuras más influyentes de nuestro panorama. El conocimiento adquirido no tiene parangón. **Gamelab, en cambio, sigue su curso**. Otro día de trabajo intenso en la Ciudad Condal. ●





AUTORES

A. SUÁREZ & A. PAREJA

...

Miembros de la web especializada en videojuegos *Mundogamers*, Suárez y Pareja plasman su experiencia en el periodismo de videojuegos con un primer libro en el que abordan la trayectoria del fontanero más famoso de todos los tiempos.

—

"Sobre Mario es un libro dedicado a explorar y analizar el diseño de juego que ha hecho de Mario un referente de nuestro medio".

—

Antes de formar parte de *Mundogamers*, ambos escribieron en páginas de investigación como *ZehnGames*.



Adrián Suárez y Álex Pareja
Colección Premiere
España, Star-T Magazine Books, 2018
304 pp. 18,05 €.

SALTA, PEQUEÑO CANGURO

Una oda a Mario, un ejercicio de ambición

Sobre Mario: de fontanero a leyenda explora y deconstruye el legado del fontanero de Nintendo para entender el cómo y el porqué de sus míticos saltos.

por **Israel Mallén**

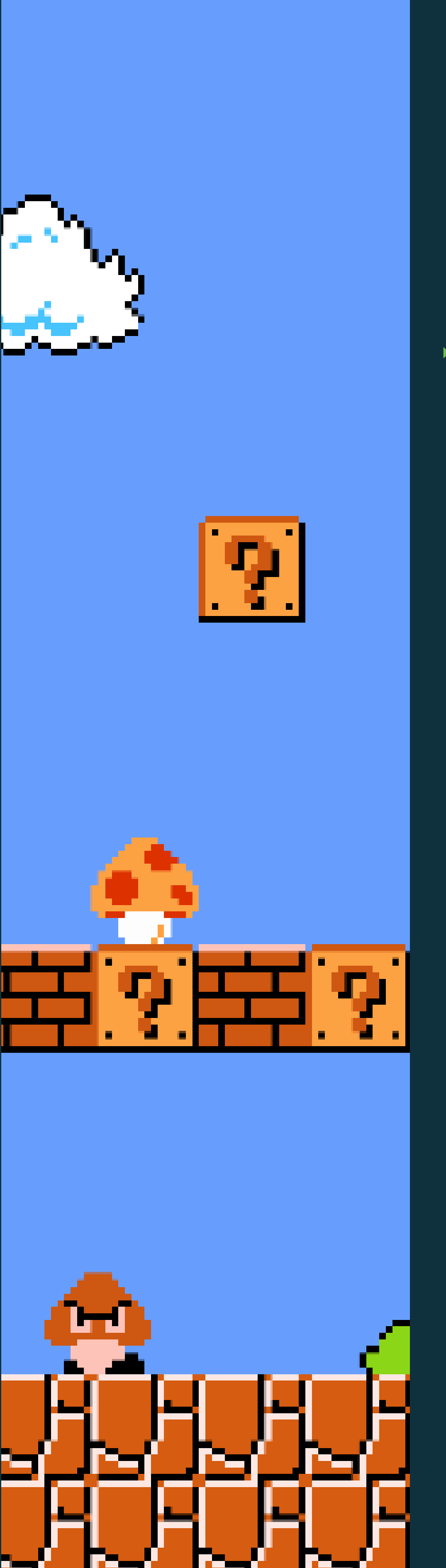
Dijo el docto Bob Babes, autor del imprescindible libro *Game Design*, que los videojuegos están **compuestos por verbos**. Cada cada mecánica constituye una acción con la que el usuario interactúa con la obra. Los verbos a conjugar, así como su importancia, varían en función del título e incluso del dueño de los mandos.

Bajo esta premisa, **todo videojuego puede sintetizarse en una acción definitoria**. En mi caso, no tardo en asociar *Pokémon* a 'descubrir', *The Legend of Zelda* a 'explorar' y *Animal Crossing* a 'meditar'. Es posible que tú, querido lector, asocies otros vocablos a estos o a cualquiera de los tantos regalos que ha brindado el medio ludoficcional. Empero, hay un videojuego de consenso, uno cuyo verbo principal no admite discusión porque es la esencia misma de dicha obra. *Super Mario Bros.* y todo su legado consisten en 'saltar'. Es más, **son el salto en sí mismo**, una descripción quirúrgica del impulso y la parábola, capaces de definir un género. Qué demonios; todo un medio artístico.

Las líneas que tus ojos devoran no pretenden, sin embargo, analizar el papel de Mario en la producción videolúdica de las últimas tres décadas. Ya hay otros párrafos que cumplen con creces dicho cometido. **Me refiero a los de *Sobre Mario: de fontanero a leyenda 1981-1996***, el libro con el que Adrián Suárez y Álex Pareja estudian la herencia del afable bigotudo con el mimo del más prolijo orfebre. Más que un repaso, **un homenaje a la carrera del fontanero** más conocido de los videojuegos. Que el arranque del libro invite a probar los juegos que trata antes de acometer la lectura es una declaración de intenciones. En *Sobre Mario* no hallarás una descripción conformista, sino una tesis concienzuda. El propio título da una pista acerca del empeño con el que esta obra deconstruye todos y cada uno de los *Super Mario*. Al acotar un periodo concreto, entre 1981 y 1996, Suárez y Pareja **priorizan la calidad antes que la cantidad**. No obstante, eso no impide que su libro cuente con unas para nada despreciables 300 páginas.

A lo largo de su manuscrito, mis compañeros de profesión trascienden la mera descripción para intentar analizar con cierta perspectiva qué es lo que define a las obras del héroe del Reino Champiñón. No solo como piezas individuales, títulos que acostumbran a coleccionar sobresalientes por un diseño antológico, sino como compendio. **Que *Sobre Mario* siga un orden cronológico no es casual**, puesto que los autores buscan hilvanar conexiones entre los distintos eslabones de la carrera del fontanero.

Como la juegografía de Shigeru Miyamoto, este libro **imparte sus lecciones de forma progresiva**. Acoge con ternura a los lectores merced a unas primeras páginas que abordan con calma lo que significó *Super Mario Bros.* Desde su archiconocida pantalla inicial, tutorial videolúdico de referencia, hasta la parábola que traza Ma-



"UN COMPLEJO MAPA QUE CARTOGRAFÍA LA CARRERA DEL FONTANERO, DESDE NES HASTA EL 3D"

rio en cada salto. Suárez y Pareja explican con todo el detalle posible qué sucede en pantalla, pero **sobre todo cómo y por qué**. Como el buen periodismo especializado, este libro huye de lo aséptico para que su público entienda todo lo que motiva al diseño de niveles de Miyamoto. El uso de monedas como guía iniciática, los enemigos para medir el tempo de los saltos... Nada queda fuera del abrazo de este maravilloso compendio de páginas.

Gracias a la obra de Suárez y Pareja es más sencillo comprender **cómo *Super Mario Bros.* redefine —y en cierto modo inventa— el género de las plataformas**. También cómo Miyamoto pule su mecánica estrella y premia a los jugadores más duchos en una secuela, *The Lost Levels*, que tardó años en salir de Japón por considerarse demasiado difícil. Todo para asimilar cómo, valiéndose del planteamiento de la verticalidad del *Super Mario Bros. 2* occidental, la tercera entrega de la serie sentó cátedra y todavía hoy se considera como uno de los mejores videojuegos de siempre.

Esa es la lógica que impera en toda la obra de Suárez y Pareja: escrutinar cada juego de la saga tanto como iteración individual como parte de un todo mayor. Y lo que acabo de describir es una conexión relativamente simple, con la única bifurcación que resulta de esa doble secuela de *Super Mario Bros.* y las virtudes que cada una deja en herencia al culmen de la trilogía de Shigeru Miyamoto.

Más adelante, el libro editado por Star-T Magazine Books torna en un complejo mapa que cartografía toda la carrera del fontanero, desde su debut en NES hasta su doctorado en las tres dimensiones, pasando por las aventuras portátiles que legó en Game Boy. El principal mérito de esta publicación es, sin duda y a pesar de su riqueza, **permanecer siempre legible**. Es imposible perderse en la amalgama de mecánicas que pare la mascota de Nintendo; siempre queda claro qué aporta cada entrega a la causa y cómo sus posteriores secuelas perfeccionan lo aprendido.

Es obvio que *Sobre Mario* no ambiciona **captar al público general recurriendo al tirón que tiene el fontanero**. Ocurre lo mismo que en el libro de Álvaro Arbonés acerca de *Animal Crossing*, que no se conforma con ostentar un alto valor enciclopédico y trata de entender de verdad a la saga que aborda. Sucede todo lo contrario que en otro lanzamiento de Héroes de Papel, su monográfico sobre *Pokémon*, cuyo contenido jamás satisfizo mis ansias de profundidad.

Suárez y Pareja buscan seducir al jugador avezado y al lector versado, **ahondar en una saga por la que profesan un amor más que evidente**. No es un canapé con el que hacer boca, tampoco un postre dulzón con el que completar una comida, sino todo un plato principal de un banquete repleto de champiñones. Si tienes hambre de Mario, no tengo duda de que este libro saciará tu apetito, por voraz que sea.

Quizá sea por el valor de su contenido por lo que me apena su continente. **La edición de Star-T Magazine Books es triste** más allá de la portada, repleta de páginas apagadas e imágenes monocromáticas. Irónicamente, la única nota de color es aportada por unas páginas grises en las que se transcribe el inicio del manual de cada uno de los juegos. Los más nostálgicos quedarán prendados de este humilde detalle que reconstruye, amén de la abandonada costumbre de incluir manuales junto con los títulos, **una parte de la infancia** de todo el que haya jugado un *Super Mario*.

Creo firmemente que incluso el contenido más analítico y reposado puede convivir con un diseño atractivo. Espero no pecar de prepotencia, pero la prueba la tienes en esta misma revista. Pese a su vocación académica, casi de doctorado, la plausible futura entrega de Sobre Mario analizando el resto de videojuegos de la saga tiene mucho margen en el diseño. Sería una lástima que tú, o cualquiera de su futura audiencia, se perdiera un contenido tan potente por una edición más bien pobre. **Confío en que ese sea el salto que dé su secuela**. ■



AUTORES

L. CARLOTA FERNÁNDEZ

MARTA GARCÍA VILLAR

MIGUEL MARTÍNEZ

...

Cuando surgió la idea de escribir el libro, Carlota se ofreció a coordinarlo y se juntó con Marta y Miguel para formar este curioso equipo de amantes de *Final Fantasy*.

—

"Los tres autores de este libro somos admiradores de la franquicia y queríamos realizar un análisis de todos sus aspectos interesantes y curiosos sobre la serie".

—

Los autores no se han olvidado de los juegos más pequeños ni de los títulos para móviles.



Varios autores
Final Fantasy: Un análisis de la leyenda
Madrid, Diábolo Ediciones, 2018
279 pp. 23,95 €.

UN ENSAYO EN DOS BLOQUES

Desgranando la saga Final Fantasy

Los autores repasan la saga en un libro que destaca por su segundo bloque, en el que se analizan todos los componentes de *Final Fantasy*.

por ***Borja Ruete***

Miguel Martínez, coautor del libro junto a L. Carlota Fernández García y Marta García Villar, desvela en esta obra que conoció la saga «como muchos niños de los noventa», es decir, «gracias a PSX y al siempre recordado *Final Fantasy VII*». Como hijo de esa década, yo mismo viví una experiencia similar. No recuerdo exactamente cuáles fueron las circunstancias, pero de alguna manera me las ingenié para que mi hermano se hiciera con una copia de la **séptima entrega**, que era el primer juego principal en pisar suelo europeo. Aunque él se aburrió rápido, yo me quedé ensimismado con Midgar y su mundo, sus personajes, su historia, el sistema de materias y los entresijos de esta fantasía fascinante. Me siento identificado con los autores, pues yo también caí rendido ante los encantos de una franquicia que ha hecho volar mi imaginación y me ha transportado a lugares llenos de magia.

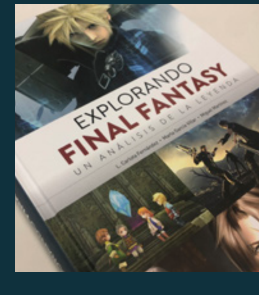
Explorando *Final Fantasy: Un análisis de la leyenda* es un ensayo publicado por la editorial Diabolo Ediciones. **Está dividido en dos partes** muy diferenciadas. Por un lado, el primer bloque recoge y resume los videojuegos de la saga numérica, los *spin-off*, así como los productos adicionales (*Final Fantasy* y la animación, la saga en el cine y los libros, los cómics basados en la serie, etc.). Por otro lado, el segundo bloque se corresponde con el análisis en profundidad de los diversos aspectos de los videojuegos, que van desde las mecánicas jugables hasta el estudio de sus bases narrativas, entre otros elementos.

Como jugador familiarizado con *Final Fantasy*, **la primera parte me ha resultado algo menos atractiva**. No desentona y sirve para refrescar la memoria, pero el poco espacio dedicado a cada juego implica que el repaso sea un tanto superficial. Además, no me ha gustado que las imágenes que acompañan a los títulos clásicos se correspondan con las versiones remasterizadas. En el caso de los primeros títulos, que lucen unos *sprites* renovados pero desdeñados por los fans, hubiera sido más adecuado mostrar la versión original, o incluso publicar instantáneas de las diversas versiones, especialmente en *Final Fantasy III* y *IV*, cuyas ediciones lanzadas en Nintendo DS cambiaron los gráficos 2D originales por personajes y escenarios tridimensionales. Entiendo, y entro en el pantanoso terreno de la especulación, que esta decisión se debe a que es más sencillo capturar imágenes en las remasterizaciones, ya que tienen mayor resolución y lucen mejor en papel.

Es una pena que la información dedicada a los **libros y cómics** se haya presentado de forma tan esquemática, supongo que por problemas de espacio. En cualquier caso, el interesado tiene a su disposición una lista de productos con breves pinceladas informativas para saciar su curiosidad.

El punto fuerte del tomo es sin duda su segundo bloque: «Este libro







es en realidad un estudio de los videojuegos y todo el fenónemo que han generado a su alrededor, por lo que los lectores encontrarán en él no solo información, sino también un ensayo detallado de este rico universo a través de distintos criterios», reza la introducción. Más adelante, en el texto que encabeza la Parte 2, se especifican las metas de análisis: «Nuestro objetivo es abordar todos aquellos **elementos caracterizadores de la serie** en su conjunto y de manera generalizada, dada la cantidad de detalles que pueblan cada uno de sus títulos. A través de una mirada a sus componentes técnicos, estéticos, narrativos, psicológicos y sociológicos, confiamos en poder afinar un poco en las claves que han hecho de un último estertor de ensueño como *Final Fantasy* una obra de éxito».

La reflexión de los autores se concentra sobre todo en este bloque, que va más allá del videojuego. Por ejemplo, se estudia el **concepto de *engagement***, definido por ellos como «la fidelización e implicación del jugador en la experiencia haciendo que este quiera seguir jugando porque está 'enganchado'». De acuerdo con sus palabras, el *engagement* esta formado por cinco elementos: «los aspectos motivadores, la toma de decisiones, el comportamiento del jugador, los mecanismos de retroalimentación del sistema y los resultados». Cada uno de estos aspectos se desmiga a conciencia y se explica con bastantes ejemplos prácticos.

"ESTE VOLUMEN ES MUY RECOMENDABLE PARA TODO AQUEL QUE DESEE PROFUNDIZAR EN LA SAGA CREADA POR SAKAGUCHI"

De todos los contenidos que se ofrecen en la Parte 2, entre los que se encuentra un estudio del sistema de combate y del apartado estético, destacan las páginas dedicadas a la música y al análisis narrativo. Me detendré en lo segundo. No solo se esbozan los diferentes **perfiles psicológicos** de los personajes, sus motivaciones y el motor que mueve sus acciones, sino que se repasan los temas y arquitecturas diegéticas que conforman los guiones de *Final Fantasy*. Lo que me ha fascinado es poder sumergirme en las raíces mitológicas de los juegos, descubrir los elementos que se han construido a través de las viejas mitologías del mundo.

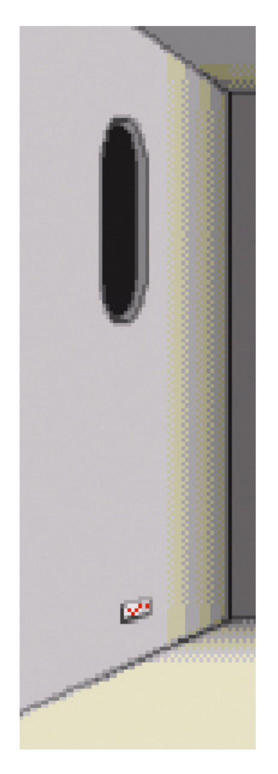
En conjunto, este volumen es **muy recomendable** para todo aquel que desee profundizar en la serie creada por Hironobu Sakaguchi, aunque algunas erratas podrían haberse evitado con una revisión extra. Sea como fuere, el segundo bloque contiene piezas de especial interés por las que ya de por sí vale la pena adquirir el libro. ■

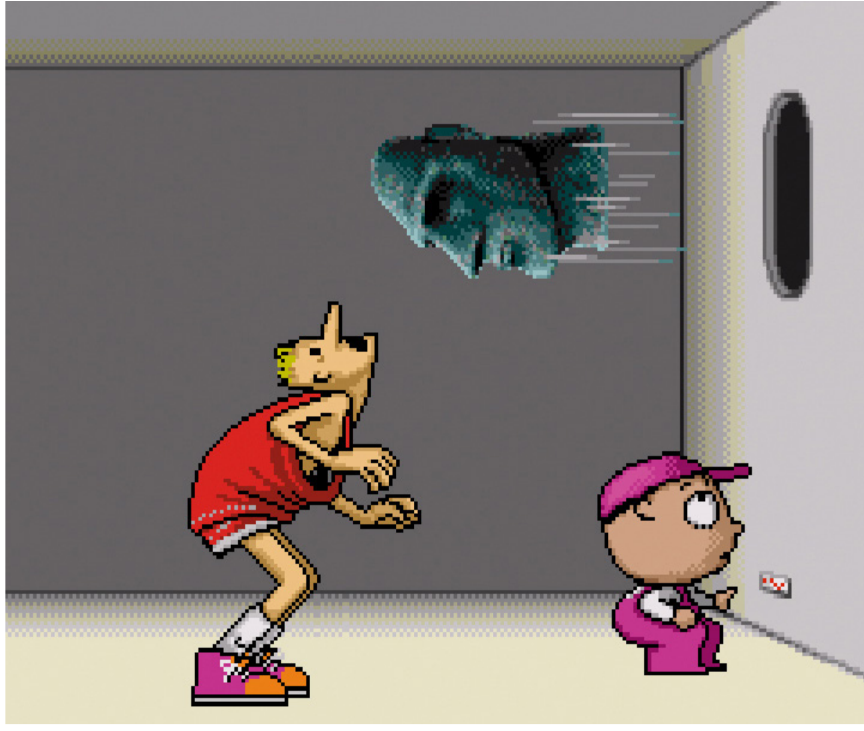


JOYAS OLVIDADAS

SWITCH_ PANIC

Hace algo de más de 25 años, el Nº139 de la revista *Muy Interesante* (diciembre de 1993) incluyó entre sus páginas un espectacular reportaje sobre SEGA y Nintendo, por entonces en plena guerra por el dominio de los 16 bits. Aquel artículo, escrito originalmente por el alemán Klaus Madzia y traducido y ampliado por la española Laura Castaño, dejaba patente las **notables diferencias en la manera de trabajar** de ambas compañías. Durante su visita al estudio de desarrollo Office I de Sega, Madzia quedó prendado de un proyecto en particular: «Atisbando por encima del hombro de uno de los desarrolladores, contemplamos en una pantalla nada menos que a *Mona Lisa* transformándose en una medusa venenosa de color verde [...]. El especialista comprueba en un libro si la dama de la eterna sonrisa que aparece en el ordenador se parece al original. "Va a ser un nuevo juego para amantes del arte", dice sonriente». Aquella escena acabaría formando parte de **una de las propuestas más surrealistas** para Mega-CD: *Switch*, posteriormente rebautizado en Estados Unidos como *Panic!*





ORIGINAL DE MEGA-CD

POR **BRUNO**SOL

Switch lleva un cuarto de siglo polarizando las opiniones de los fans de SEGA. **Algunos lo catalogan como una obra de culto** y otros ni siquiera admiten que pueda ser etiquetado como un videojuego. La propuesta, desde luego, era bastante atípica y refleja bien la desbordante creatividad que inundaba las oficinas de la compañía japonesa en aquellos tiempos, así como sus esfuerzos por dotar al Mega-CD de títulos que lograran exprimir el potencial que ofrecía el formato CD-ROM. En un catálogo dominado por el *Full Motion Video*, ***Switch*** **se atrevió a ofrecer algo completamente diferente**, un torrente de gags animados en el que la única interactividad por parte del jugador consiste en mover un puntero y pulsar los distintos interruptores que aparecen ante sus ojos. La mayoría de los botones desencadenan diferentes gags en cada pantalla, mientras que dos de ellos nos transportarán directamente a un nuevo escenario y así sucesivamente hasta llegar al final. Sobre el papel puede parecer algo aburrido, pero en realidad el juego 'artístico' de Office I era un auténtico desmadre.

"ES LA OBRA DE GENTE CON UNA CREATIVIDAD DESBORDANTE"

Nada más arrancar el juego, **una demencial intro animada** muestra los efectos que un misterioso virus informático ha provocado en toda la tecnología del planeta: ordenadores, lavadoras, televisores, coches e incluso las cabinas telefónicas. Para detener este caos, se diseñó un antivirus, bautizado como '*PANIC!*', y se encargó al **operario Slap y su perro Stick** la tarea de propagarlo hasta llegar al mismísimo ordenador central, origen de todos los males. Pero claro, esto no es *Matrix*. Es la obra de un grupo de diseñadores, grafistas y músicos con una creatividad desbordante y un montón de megas disponibles en los que volcar todo su sentido del humor y su amor por el arte, el cine… y los *Monty Python*.

La estética de *Switch*, y no pocos de sus gags, estaban claramente inspirados en las secuencias de animación que Terry Gilliam creó para **el mítico *Monty Python's Flying Circus***. Desde el pie gigante que llega a aplastar a Slap en una de los escenarios del juego hasta el coro de legendarios compositores de música clásica que nos deleitan con una versión del *Himno de la Alegría* a base de alaridos (tras recibir sucesivos espadazos en la cabeza). También se nota la huella de los no menos legendarios cortos de animación de la UPA, pero por encima de todo, *Switch* es una creación hecha por y para japoneses, y eso queda patente en **el humor escatológico que inunda el juego**. Los zurullos, al más puro estilo *Dr. Slump*, llegan a llover del cielo. *El Pensador* de Rodin abandona su eterna pose pensativa para tirar de la cadena y jamás volveremos a ver la letra B de la

"SACAR EL ARTE DE LOS MUSEOS"

Algunos gags se ceban en iconos del arte como *La Gioconda* o *El Grito*. También se ríe de unos cuantos compositores clásicos, reclutados para una coral al más puro estilo Monty Python. Para que luego digan que los videojuegos no enseñan cultura.

misma manera después de ser testigos de cómo evacúa en nuestras narices, literalmente.

Cada pantalla de *Switch* **alterna gags cafres con otros entrañablemente infantiles**, dependiendo del botón que hayamos pulsado. En un momento puedes ver cómo a Slap y Stick les brotan pechos por todo el cuerpo tras beberse una poción y en otro asistimos a un vodevil en el que los monstruos más emblemáticos de la historia del cine (Drácula, Frankenstein, Alien y hasta el T-800) persiguen a sus víctimas de puerta en puerta, como en un episodio de *Scooby Doo*. Otro interruptor puede provocar que nuestro paraguas se convierta en un murciélago o que un alpinista escale por el escote de *la Gioconda*. Y sí, el gag de Mona Lisa convertida en Medusa mencionado en el reportaje de *Muy Interesante* llegó al juego final, y no es ni mucho menos la única transformación terrorífica que llega a sufrir la obra maestra de Leonardo Da Vinci.

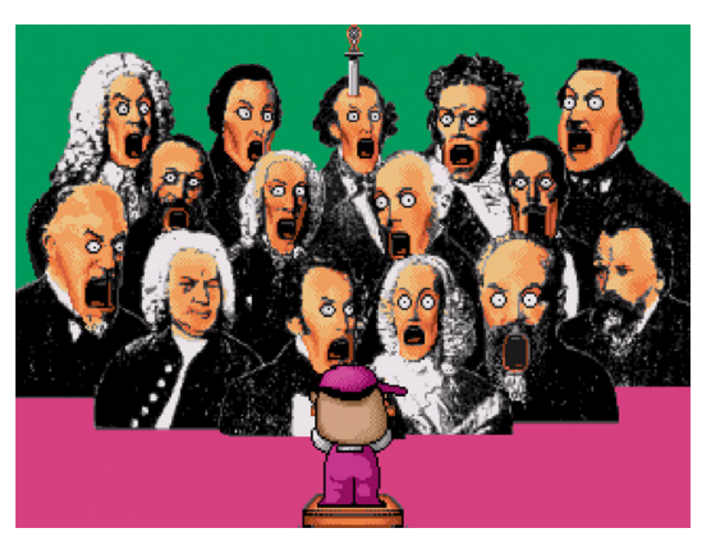
"EL JUEGO ALTERNA GAGS CAFRES CON OTROS INFANTILES"

Lo de poner límites al humor era algo que no se planteaban en el Japón de 1993, tal y como queda patente con **los interruptores trampa**. Hay 30 repartidos en el juego, y cada vez que pulsamos uno provocaremos la explosión de un monumento emblemático de la humanidad (ojo, incluyendo La Sagrada Familia). Incluso podremos ver cómo estalla un avión Jumbo en pleno vuelo. Activar los 30 interruptores trampa acabará por devolvernos al principio del juego. Es imposible accionarlos todos en una única partida (a menos de que uno sea muy, muy gafe), pero la cosa se va complicando a medida que retomamos el juego una vez finalizado, ya que SEGA aportó **un loable elemento de rejugabilidad a *Switch***: en la pantalla de carga podemos ver cuántos gags y escenarios se han mostrado hasta el momento, lo que nos anima a retomar el título una y otra vez para buscar las escenas que aun permanecían inéditas.

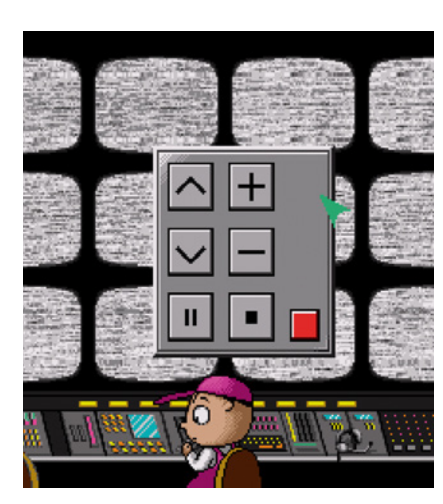


Por sorprendente que parezca, a pesar de la explosión de monumentos, las cacas, los vómitos (hasta los televisores y las aspiradoras echan la papilla) y esa cerda robótica que empapa de leche a Slap tras pulsar en uno de sus pezones, *Switch* acabó llegando a Estados Unidos en 1994 **sin apenas censura**. De la versión estadounidense solo se eliminaron dos gags de los 1.000 que acumulaba el original: uno con una máquina de tabaco y otro centrado en ideogramas japoneses. Hasta conserva el nivel que mostraba la pantalla de arranque del Mega-CD nipón, como si el juego se hubiera colgado. **Rebautizado como *Panic!***, desembarcó en las tiendas estadounidenses bajo el sello de Data East y no a manos de Sega. Posiblemente porque la compañía no quería echar más leña al fuego des-

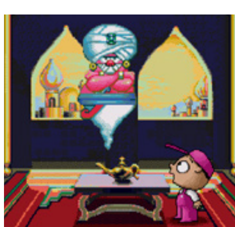
"LA PRENSA LO RECIBIÓ CON LA MISMA POLARIDAD QUE LOS JUGADORES"



Imágenes del juego











pués de la polémica en la que se vio envuelta en 1993 por culpa de *Night Trap*, sesiones en el Congreso de EE.UU. incluidas.

La prensa de la época recibió al juego con la misma polaridad que los jugadores. Algunos medios detestaron su mecánica y otros alabaron su rompedora propuesta. **En Europa** no tuvimos la oportunidad de ponerlo a parir, porque **jamás fue distribuido oficialmente**, pero fue bastante fácil conseguir en tiendas de importación tanto la versión japonesa como la norteamericana. No obstante, y dada su fidelidad al original, era más recomendable adquirir la edición para Mega-CD por el tema del idioma, aunque este tampoco era importante a la hora de jugar. Por otro lado, la versión japonesa incluía un precioso manual que se abría como un póster en el que **SEGA incluyó un pequeño estereograma**. Esas ilustraciones ocultas que tan en boga estuvieron a principios de los 90 gracias al libro *El Ojo Mágico*. Además, ambas versiones eran compatibles con los ratones de Mega Drive comercializados en sus respectivos mercados.

En su Japón natal *Switch* se convirtió, con el paso de los años, en **un título de culto**, lo que motivó el lanzamiento de una adaptación para la PlayStation 2 japonesa en el verano de 2002. Claro que por entonces el horno ya no estaba para bollos, así que SEGA **eliminó las escenas de explosiones** provocadas por los interruptores trampa (imaginad la que se habría montado con la imagen de aquel avión estallando) y las sustituyó por unas secuencias CGI en las que la destrucción era sustituida por una inofensiva lluvia de heces sobre cada monumento. Si os perdisteis esta edición en su día y estáis pensando en haceros con ella, tened presente que, además del manual, incluía unas simpáticas pegatinas. Que no os la den con queso a la hora de comprarlo de segunda mano.

Sega ha anunciado sus intenciones de resucitar 15 clásicos, bajo el sello SEGA Ages, para Switch. No dejaría de ser hermoso poder ver el juego creado por la fugaz Office I (solo llegaron a crear este título) en una consola con la que comparte nombre, aunque nos tememos que Nintendo **censuraría a conciencia muchos de los gags del original** de Mega-CD. En 1993 todo era más sencillo. Y nadie se llevaba las manos a la cabeza al ver cómo a un perro le brotaban un par de tetas en la cabeza. ■



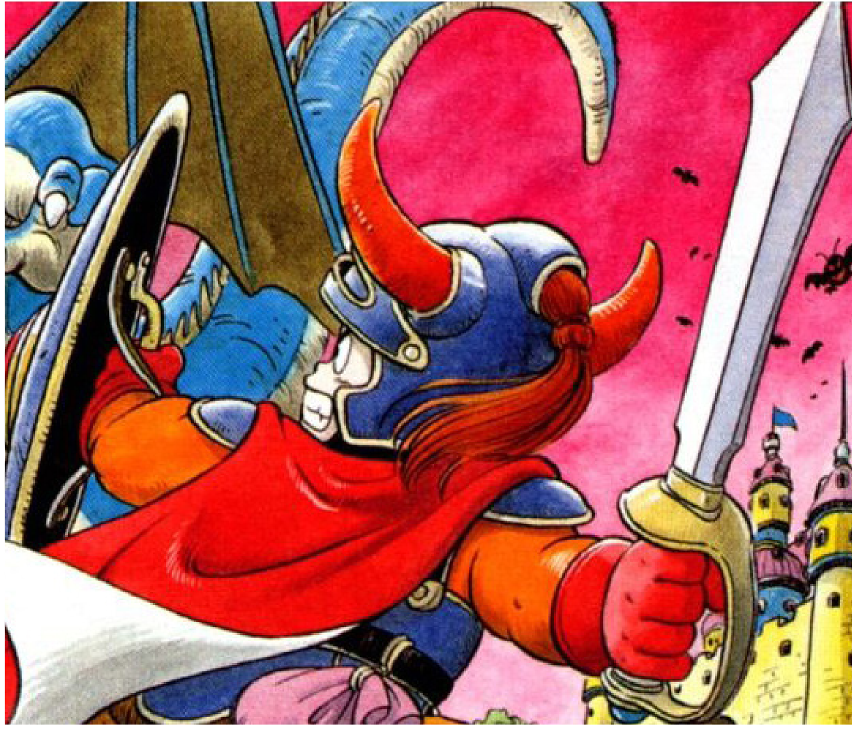
JOYAS OLVIDADAS

DRAGON QUEST
PIONERO DEL JRPG

Los años ochenta fueron una época de revolución tecnológica e innovación en el ocio electrónico. Muchos de los referentes de la industria darían sus **primeros pasos** hacia finales de la década y sentarían las bases para muchos géneros de los juegos que estaban por llegar, en especial en el país del sol naciente. Uno de los grandes titanes del territorio nipón se alzaría durante estos años y su influencia lo convertiría en **uno de los máximos representantes de su categoría**, con una franquicia que todavía perdura hoy en día sin perder un ápice de su popularidad.

Dragon Quest fue **un éxito de masas desde su primera entrega** y continúa siendo una de las sagas más populares de Japón. Su historia, como otras muchas, comenzó en la imaginación de un ambicioso diseñador: Yuji Horii.





ORIGINAL DE FAMICOM

POR **JAVIER**BELLO

Para poder explicar el nacimiento del **hito** que fue *Dragon Quest*, es importante narrar la trayectoria de los juegos de rol. En la actualidad, la popularización del género en todo tipo de medios ha conseguido que prácticamente todo el mundo sepa de *Dragones y Mazmorras* o *El Señor de los Anillos*, pesos pesados del mundillo que, sin duda, han sido los **máximos responsables** de establecer las bases para los juegos roleros de fantasía medieval.

"EL JUEGO QUE LLEVÓ LA FANTASÍA A TODOS LOS HOGARES"

A principios de los años 70, Gary Gigax y Dave Arneson, inspirados por los juegos de tablero de la época y la literatura fantástica del momento, idearon un sistema simplificado de las batallas entre ejércitos de sus juegos favoritos. Crearon una experiencia donde un pequeño grupo de héroes se enfrentaba a peligros fantásticos. Así, en 1974, nacía ***Dragones y Mazmorras***, que daría el pistoletazo de salida de los juegos de rol tradicionales.

Con el paso de los años, este *hobby* llamó la atención de los aficionados al cálculo, la microgestión y la informática. En el juego intervenían gran cantidad de factores variables para determinar el éxito de las acciones de los jugadores, así que resultó natural que, finalmente, un grupo de estos aficionados **intentara trasladar la experiencia a la pantalla de un ordenador** gracias a la creciente popularidad de los videojuegos.

Aunque hubo otros títulos antes que ellos, los exponentes de esta nueva vertiente fueron *Wizardry* y *Ultima*. Estas obras fueron aclamadas entre la comunidad de tecnófilos y se convirtieron en el punto de partida del **subgénero del *dungeon crawling***. A través de la gestión y un equipo de personajes pertrechados, el objetivo era avanzar nivel tras nivel a través de la mazmorra, tratando de llegar lo más lejos posible. Estos juegos comenzaron a ganar una gran cantidad de seguidores en todo el mundo y dispararon su demanda.

Este momento nos sitúa al fin en Japón. Con el **auge tecnológico en la nación nipona**, no pocas compañías se subieron al tren de moda, algo de lo que el futuro fundador de Enix, Yasuhiro Fukushima, era consciente, aunque por aquel entonces se dedicaba a la inversión inmobiliaria.

Tras llevar a cabo algunos lanzamientos con relativo éxito, fueron Yuji Horii y Koichi Nakamura quienes dieron con la tecla correcta para el exitoso despegue de la compañía. Ambos eran fervientes aficionados de *Wizardry* y *Ultima*, y querían ofrecer su propia visión del género al público japonés. Su desafío fue simplificar la fórmula para acercar el juego a la mayor cantidad de gente posible. En **1986**, el resultado de sus esfuerzos sería bautizado como ***Dragon Quest***.

DRAGON QUEST ES UNO DE LOS **PADRES DEL JRPG**

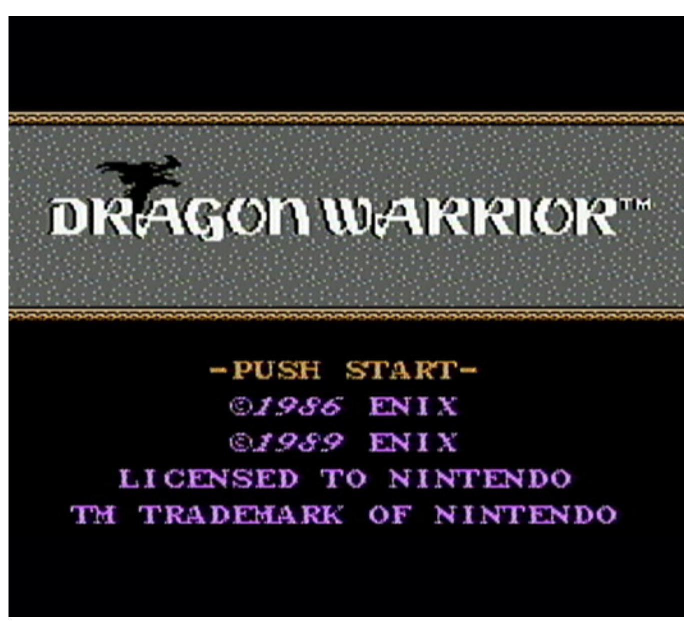
Su diseñador, Yuji Horii, sería el principal artífice del éxito de la saga y se llegaría a convertir en uno de los creativos más aclamados dentro del territorio japonés.

Enix nació como compañía de software después de que Yasuhiro Fukushima viviera unos años en Estados Unidos y viera el potencial para esta nueva vertiente. No obstante, el fundador no era programador ni conocía a ningún talento del sector, de modo que, con el fin de hallar trabajadores para su iniciativa, creó un **concurso de reclutamiento: el *Enix Game Hobby Program***. Al certamen se presentaron 300 programadores, pero tres fueron los que se alzaron con la victoria: **Kazurou Morita, Yuji Horii y Kōichi Nakamura,** quienes diseñarían los primeros títulos para la compañía.

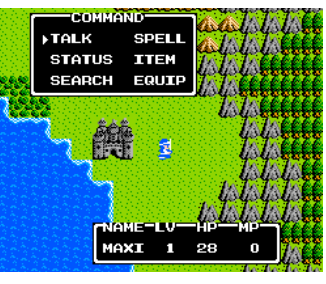
El primero que tuvo relevancia fue *The Portopia Serial Murder Case*, considerada **la primera novela visual** y que fue creada por Yuji Horii. Su éxito también se debió a que este llevaba años trabajando como escritor para la revista *Shōnen Jump* y dedicó varios artículos al juego que se granjearon toda una legión de fans. Este apoyo por parte de la revista de manga fue otro de los grandes artífices del éxito de la obra que catalpultó a la fama al diseñador.

Por otra parte, Horii y Nakamura eran aficionados a los juegos de rol que estaban causando sensación en Occidente, así que convencieron a Fukushima de crear el suyo propio. El problema que

Imágenes del juego









Desambigüedad por choque de licencias

—

Dragon Quest sería conocido como *Dragon Warrior* cuando se lanzó en Estados Unidos. El motivo fue que TSR, la compañía responsable de *Dragones y Mazmorras*, ya tenía dicho título en licencia para uno de sus productos. Resultó irónico que una de las mayores influencias para la inspiración del juego fuera el primer bache a superar para su publicación en el oeste. No sería hasta el retorno de la saga a Occidente muchos años después, cuando la serie recuperaría su nombre original.

se encontraron, sin embargo, fue que **debían desarrollarlo para la Famicom de Nintendo**. La consola ofrecía por aquel entonces unas opciones de control muy limitadas, además de que su principal público se alejaba mucho del habitual del género. No obstante, Nakamura asumiría la función de programador, dado que había creado el estudio de programación **Chunsoft**, mientras que la responsabilidad de diseñar la jugabilidad del título, así como de hacerla lo más atractiva posible para el usuario medio de la consola, recayó sobre los hombros de Horii. Así, con el fin de ofrecer **una experiencia fácil de entender**, el diseñador ideó una premisa sencilla: encarnaríamos al héroe de un reino fantástico con la misión de rescatar a una princesa de las garras de un villano. La aventura buscaba alejarse de la complejidad de los títulos que sirvieron para su inspiración, por lo que ejecutaba todas las acciones con un botón en un menú, una docena de opciones y un sistema de combate basado en la misma filosofía.

La idea era combatir y **fortalecer al personaje progresivamente**, así como viajar cada vez más lejos hasta poder alcanzar los dominios del enemigo. El título —como otros muchos JRPG primigenios— es notorio por su espartana dificultad y la ingente cantidad de horas de entrenamiento eliminando hordas de enemigos para poder llevar a cabo la misión. Sin embargo, esto respondía a la mentalidad de Horii, cuyo objetivo era crear **una experiencia intuitiva y accesible.**

Este modelo de juego, basado en la repetición constante de batallas para poder ser capaces de avanzar, terminaría siendo una de las críticas más frecuentes de los JRPG de la vieja escuela que siguieron las pautas de Horii. En una entrevista reciente, el diseñador **reflexionaba acerca de por qué funcionó tan bien en su momento** y, según sus palabras, el juego siempre premiaba nuestros esfuerzos con una recompensa, ya fuera en forma de niveles o de tesoros, algo que no siempre se corresponde con la vida real. Este hecho encajaba también con la mentalidad japonesa de no rendirse y de seguir intentándolo hasta salir victoriosos. Quizá por este motivo el juego caló tan hondo en el pueblo nipón.

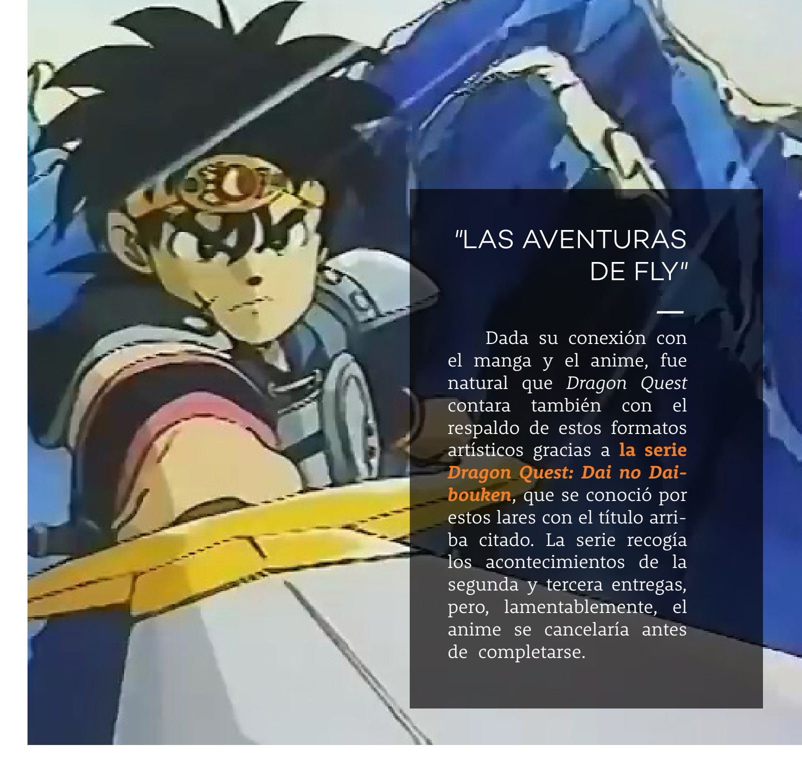
Establecidas las bases de la obra, el siguiente paso era conseguir que resultara **atractivo para el gran público**, con un estilo gráfico que lo distinguiera de sus contrapartidas occidentales. Siguiendo esta línea de pensamiento, el editor de *Shōnen Jump* —que se había convertido en un gran aficionado a los videojuegos— volvió a prestarles su apoyo ofreciendo la colaboración de **Akira Toriyama como ilustrador en el proyecto**. El genial *mangaka* era una celebridad emergente gracias a *Dragon Ball*, y su estilo artístico sirvió para que toda la comunidad de aficionados al manga se interesase por la obra de Enix. El arte del dibujante en la caja y el libro de instrucciones del juego sirvió, asimismo, para darle una **identidad visual** al universo de *Dragon Quest* que resultaba familiar al público japonés, lo que despertó su curiosidad. De hecho, cuando por fin se lanzó *Dragon Quest* al mercado, sus ventas fueron relativamente pobres, pero, una vez más, una serie de **artículos en la revista *Shōnen Jump*** sobre sus bondades consiguieron que las ventas se dispararan y la obra se transformara en un fenómeno de masas.

Dragon Quest fue un tremendo éxito comercial. Su estrecha colaboración con *Shōnen Jump* consiguió que el juego vendiera más de un millón y medio de copias, cifra que iría superando con creces en futuras secuelas. Como consecuencia, la obra de Yuji Horii terminaría siendo **una de las franquicias más grandes de la industria** en Japón, además de que su diseñador pasaría a ser el referente a seguir dentro del recién creado género del rol japonés. Con el paso de los años, la popularidad de la serie llegó hasta tal punto que su nomenclatura en *katakana* —*doragon kuesuto*— se simplificó a ***dorakue*** y se usó **para designar a cualquier JRPG** de la época.

"LAS PAUTAS QUE HORII CREÓ SENTARON LAS BASES DEL GÉNERO"

Por desgracia, la saga nunca llegó a despuntar de la misma forma en territorio occidental. Con la salvedad del primer título, gracias al acuerdo al que se llegó con Nintendo para regalar copias con una suscripción a la revista *Nintendo Power*, las entregas posteriores tuvieron resultados muy pobres. Por este motivo, **Enix decidió centrarse en el mercado japonés** y dejar de lado los lanzamientos en Occidente, poco antes del auge en popularidad de los JRPG gracias a franquicias como *Final Fantasy*, *The Legend of Zelda* o *Secret of Mana*.

A pesar de ello, *Dragon Quest* continúa siendo **un icono incontestable dentro de Japón** y se mantiene fiel a los principios que le ganaron su lugar en la historia como el precursor del rol japonés. Un lugar que sirvió para inspirar la creación de otras muchas sagas emblemáticas de un género que cautivaría a numerosas generaciones. ■



"LAS AVENTURAS DE FLY"

Dada su conexión con el manga y el anime, fue natural que *Dragon Quest* contara también con el respaldo de estos formatos artísticos gracias a **la serie *Dragon Quest: Dai no Daibouken***, que se conoció por estos lares con el título arriba citado. La serie recogía los acontecimientos de la segunda y tercera entregas, pero, lamentablemente, el anime se cancelaría antes de completarse.

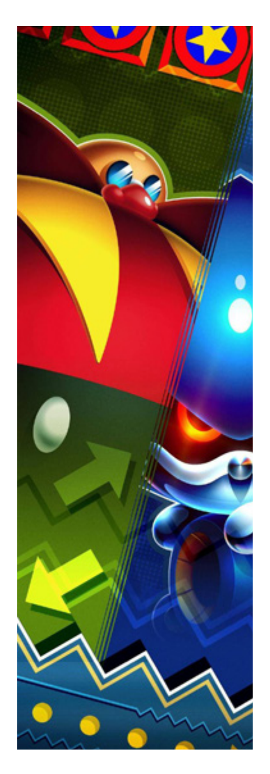


JOYAS OLVIDADAS

25 ANIVERSARIO_
BITÁCORA DE SONIC CD

Ambicioso e innovador. Así es como muchos denominarían a *Sonic CD*, el videojuego del erizo azul que catapultaría a la consola Mega-CD a la fama después de muchos intentos fallidos... aunque este acabaría siendo uno más. La Mega-CD continuaría como una videoconsola de segunda, un sistema demasiado insaciable como para despertar el interés de una generación que distinguía muy bien entre el cine y los videojuegos.

Sin embargo, este no es motivo suficiente como para negar que *Sonic CD* es un elegante título lleno de ilusiones que, en parte, se vieron rotas para el creador del personaje, **Naoto Ōshima**, quien soñaba con un *Sonic CD* diferente al que vio la luz en septiembre de 1993. Tras una imagen de perfección absoluta que se vendía como el cénit de la franquicia, se escondía una alargada sombra de resentimiento. Niveles que son auténticas leyendas urbanas, personajes que pasaron a la historia, peticiones demasiado grandes para un sistema tan pequeño y una sensación de insatisfacción generalizada por parte del padre del erizo azul. Así es *Sonic CD*: una aventura atractiva a primera vista pero con un trasfondo lleno de conformismo y desdén.




ORIGINAL DE MEGA-CD

POR **ÁNGELA**MONTAÑEZ

Ho me gusta *Sonic CD.* Aunque su evidente ambición no llegó a conquistarme como conquistó a gran parte del público, sí puedo envidiar y aplaudir el atrevimiento de SEGA a la hora de erigir un proyecto tan arriesgado. Lejos de ofrecer alguna novedad aparente en cuanto a lo que hacía grande al erizo azul, *Sonic CD* presumía de insertar una serie de elementos que no encajaban con la franquicia. Sin embargo, el título conquistó igualmente a incontables jugadores alrededor del mundo. Sonic se veía envuelto en una aventura nunca antes soñada por los *fans* de la mascota de SEGA repleta de **viajes en el tiempo y de animaciones sobresalientes** que maximizaban el rendimiento de la Mega-CD. Esta consola, famosa por tener un catálogo lleno de películas interactivas —como la archiconocida *Night Trap*—, no saltó a la fama hasta que *Sonic CD* vio la luz un 23 de septiembre de 1993. Veinticinco años después de su lanzamiento sigue tan impecable como antaño, si bien es cierto que su título paralelo, *Sonic the Hedgeghog 2*, usurpó su trono y se coronó como el verdadero rey de la franquicia en su máximo exponente: **el 2D**.

"25 AÑOS DESPUÉS SIGUE TAN IMPECABLE COMO ANTAÑO"

Donde *Sonic CD* presume de ser el mejor juego del erizo azul jamás creado yo veo un título que palidece ante la sombra de esa intachable secuela. Aunque... ¿quién puede culparle? *Sonic CD* y *Sonic the Hedgeghog 2* **comparten ambición**, pero sus caminos se separan y alejan hasta convertirse en dos caras de una misma moneda: lo que pudo ser y lo que fue, lo que querían que fuera y lo que acabó siendo. Se trata de la bitácora de un desarrollo porque, a pesar de contar con recursos de sobra, sufre debido a una ingente cantidad de volantazos en pos de la consecución de un producto tan único y especial por el que el fin justificaba los medios. Tanto es así que el propio creador de Sonic, **Naoto Ōshima**, vio incumplidos algunos de sus deseos a la hora de crear un título que **no le satisfizo tanto como habría querido**. Es así como Ōshima se vio envuelto en el desarrollo de un videojuego sin espíritu, sin esencia, cuyo último fin era vender, vender y vender. Quizá fuera su toque especial, o el cariño que se le tenía a un Sonic todavía recién nacido, lo que convirtió a *Sonic CD* en una obra atemporal que, sin embargo, sigue pecando de ser una mera carátula en una estantería mientras, de forma paralela, *Sonic the Hedgehog 2* se convertía en la joya que querían que *Sonic CD* fuese. Porque sí, quizá *Sonic CD* pasase a la historia como uno de los mejores videojuegos protagonizados por la mascota de SEGA, pero no será su creador quien lo recuerde de la misma manera.



ORGULLOSO, SATISFECHO... **PERO NO DEMASIADO**

Naoto Ōshima siempre se mostró orgulloso de algunos de los logros que se consiguieron en *Sonic CD*, como la creación de dos nuevos y memorables personajes, pero esto era sólo una brizna de paja en una cuna de agujas.

Hirokazu Yasuhara y Yuji Naka —diseñador de niveles de SEGA y cabeza pensante del Sonic Team respectivamente— se encontraban en San Francisco actuando como mentores de los nuevos empleados del SEGA Technical Institute y dirigiendo el desarrollo del ahora mítico ***Sonic the Hedgehog 2***. Por aquel entonces, no se imaginaban la repercusión que esta secuela tendría en el mundo de los videojuegos, pero trabajaban duro para que fuera así igualmente. No obstante, faltaba una pieza clave en ese trío de reyes; Ōshima, que se encontraba en Japón a la vez que en SEGA acordaban que la **Mega-CD** necesitaba incluir en su catálogo un título protagonizado por la mascota de la desarrolladora. Esta decisión se tomó para, en consecuencia, convertir esta consola en un éxito de ventas, ya que no estaba siendo recibida con los brazos muy abiertos. La idea original era adaptar el primer videojuego de la franquicia o lanzar para Mega-CD su secuela, aún inexistente; sin embargo, por alguna razón decidieron crear un título nuevo que explotara las capacidades de la consola. Fue en este momento cuando Ōshima entró en acción como director del proyecto con **total libertad para encaminarlo** como le viniera en gana. Ōshima decidió contactar entonces con Yuji Naka y el resto de miembros del SEGA Technical Institute para saber en qué andaban metidos y no acabar creando el mismo videojuego que ellos. Fue así como *Sonic CD* empezó a cobrar forma, con Hiroyuki Kawaguchi a la cabeza de un equipo artístico con una misión clara: tomar niveles de *Sonic the Hedgehog* y convertirlos en un espectáculo visual para la Mega-CD, haciendo ver a los jugadores que estaban ante algo completamente nuevo.

La idea de la innovación surgió especialmente con el concepto de los **viajes en el tiempo**, elemento que diferencia por mucho a *Sonic CD* de sus compañeros de franquicia —y que lo llega a salvar de caer en el olvido—. Lo que no muchos saben es que este concepto, rompedor para el erizo azul, se llegó a tener en cuenta por el equipo que estaba desarrollando *Sonic the Hedgehog 2*. En el intercambio de ideas entre Ōshima y Naka, éste mencionó los viajes en el tiempo como recurso para revitalizar el argumento del juego, aunque no les terminaba de convencer. **A Ōshima, no obstante, le encantó la idea:** imaginar al jugador corriendo a la velocidad del sonido por un entorno cambiante al son del tiempo era algo que en la cabeza de Ōshima se antojaba mágico. **Tan mágico que resultó ser imposible** según el programador, Matsuhide Mizoguchi, quien se aferraba a la idea de que era imposible conseguir ese efecto en la consola y que tendrían que conformarse con

una pantalla de carga; y así nació la mítica secuencia de Sonic atravesando una colorida pantalla. Mítica, pero **insatisfactoria para Ōshima**, que insistía en ver a Sonic viajando en el tiempo de forma similar a como se retrata en *Regreso al futuro*. Es más: Ōshima estaba convencido de que, si Naka hubiese estado al mando del equipo de *Sonic CD*, este efecto se habría conseguido con facilidad.

Ōshima se olvidó de su capricho como un niño se olvida de aquellas navidades en las que no le regalaron lo que tanto había pedido; recordaba el suceso con cariño, pero también con cierto desdén. Le satisfacía el resultado, pero no le llenaba del todo. Por este motivo, el nipón se centró en su otra petición: **ampliar el elenco de personajes**. Ōshima deseaba que en *Sonic CD* el erizo azul se enfrentase a un enemigo que pudiera hacer palidecer al mismísimo Dr. Eggman, por lo que entró en escena **Kazuyuki Hoshino**, diseñador gráfico del juego, quien se puso manos a la obra para crear a dos nuevos personajes memorables. Y lo consiguió. **Amy Rose** nace así de la mano de Hoshino —con cierta inspiración venida de los *mangas* de *Sonic the Hedgehog*— y crea una dinámica interesante y rompedora en los años noventa: Amy mostraría una obsesión desmedida por Sonic, pero éste no sentiría ningún tipo de interés por ella. De esta forma, Amy Rose se convierte en una damisela en apuros que es salvada por un héroe que solo está obedeciendo a su compás moral. **Sonic no busca más que hacer el bien porque es un héroe... y así es como debe ser**. No obstante, Amy pasaría a un tercer o cuarto plano gracias al segundo personaje creado por Hoshino: **Metal Sonic** eclipsa —y con razón— al Mecha Sonic que vemos al final de *Sonic The Hedgehog 2*, seguramente gracias a su atractivo diseño y a la campaña de marketing que lo rodeó. El personaje de Hoshino llegaría a *Sonic CD* para quedarse como personaje fijo en la franquicia.

Quizá lo más triste de esta historia sea lo que concierne a Ōshima, quien nunca sintió que estuviera disfrutando del proyecto como debería. A pesar de ser un título del erizo azul, el equipo nunca recibió una presión desmedida por parte del estudio, que **centraba toda su atención en la secuela** para Megadrive: *Sonic the Hedgehog 2*. Mientras Yasuhara y Naka sudaban sangre para crear un videojuego a la altura de las expectativas de la desarrolladora, Ōshima se veía a sí mismo relevado a un segundo plano a la hora de elaborar un proyecto más ambicioso, si cabe, pero cada vez **más orientado a las ventas de una consola olvidada** por las masas: «*Sonic CD* no era un *Sonic 2*, sino que estaba destinado a ser una versión del juego original para la Mega-CD», rememoraba Ōshima en una entrevista con *Gamasutra* publicada en 2009. «Es por eso que no puedo evitar hacerme siempre la misma pregunta: **si disfrutamos nosotros más** desarrollando *Sonic CD* de lo que lo hicieron Naka y los suyos desarrollando *Sonic the Hedgehog 2* [ya que no contábamos con la presión añadida de crear una secuela]».

Tras una desmesurada campaña de márketing, *Sonic CD* fue lanzado el 23 de septiembre de 1993 y no solo llegó a conocerse como el mejor videojuego de la Mega-CD, sino también como **uno de los mejores videojuegos de la franquicia protagonizada por el erizo azul**. Lamentablemente, no llegó a cumplir del todo su función y se quedó en el recuerdo de los jugadores como una de esas joyas que tienen que jugarse una vez en la vida, pero que no fue suficiente para relanzar una consola ya olvidada.

"METAL SONIC LLEGA PARA QUEDARSE EN LA FRANQUICIA"



DIRECTOR

NAOTO ŌSHIMA

...

Ōshima es la mente detrás de los personajes de Sonic y el Dr. Eggman, que protagonizaron el *yin* y el *yang* de *Sonic the Hedgehog*.

—

"Lo que realmente quería hacer era crear un estallido sónico y brillante que hiciera que el nivel cambiase inmediatamente ante los ojos del jugador"

—

En los primeros videojuegos en los que participó se le podía ver acreditado como 'Big Island', que es la traducción literal de su apellido.





NINTENDO SWITCH

FLASH BACK

POR **BORJA**RUETE



REGRESO AL FUTURO

El juego de Delphine Software celebra su vigésimo quinto aniversario con una versión mejorada del título. Además de pequeñas mejoras visuales, incluye nuevas opciones.

Ho jugué a *Flashback* en su época. Para mí supone una experiencia nueva, aunque no desconocida. Si tuviera que decantarme por una fecha exacta probablemente erraría, así que señalaré que los recuerdos que voy a citar ocurrieron en algún momento de la primera mitad de los noventa. No he sido jugador habitual de PC, sobre todo porque las novedades nunca funcionaban en mi equipo, pero hubo unos años en los que sí disfruté de juegos que se convirtieron en **grandes clásicos**. Entre esos títulos estaban *Prince of Persia* y *Another World*. Tanto uno como otro compartían varias similitudes: un aspecto visual impresionante, con mucha personalidad, y un planeamiento plataformero muy característico. Es difícil determinar cuántas horas dediqué a jugarlos y rejugarlos. Antes comprabas un par de títulos y los amortizabas al máximo.

Con respecto a los gráficos, Jordan Mechner, padre de la saga del príncipe, fue pionero en la animación de los personajes, primero cuando desarrolló *Karateka* y más tarde con el propio *Prince of Persia*. Mechner grabó a su hermano ejecutando los movimientos que a continuación trasladó al videojuego. Poco después, en Francia, **Eric Chahi**, de Delphin Software, quedó prendado con la versión Amiga de *Dragon's Lair*. «Sus desarrolladores se las habían ingeniado para almacenar las animaciones del videodisco original en un disquete: los personajes llenaban el espacio visual, como un dibujo animado, lo cual era muy inusual dado el tamaño reducido de los *sprites* en esa época», explica el creativo en la página web oficial de *Another World*. Según apunta, el problema era la cantidad de memoria de almacenamiento que requería. «Cuando vi todas esas animaciones en colores sólidos, pensé que lo mismo podía hacerse con contornos vectoriales». Así las cosas, esta técnica «fue la chispa» que le dio la idea de usar polígonos para animaciones bidimensionales. «Sabía que este principio sería perfecto para un juego con un ambiente cinematográfico».

El género de la ciencia ficción casa con su estética, al igual que en el caso de *Flashback*, una especie de secuela espiritual que salió al mercado a partir de 1992 para máquinas como MegaDrive, Super Nintendo, Philips CD-I, PC o Commodore Amiga. Se trata de una aventura de acción con toques de sigilo y la dificultad que se le presupone a un videojuego retro.

Imágenes del juego







Eurogamer publicó un fantástico artículo en el que desgrana la génesis de esta obra. Paul Cuisset, otro de los destacados miembros de Delphine Software, cuenta cómo la editora US Gold les ofreció una licencia de lo más apetitosa: «US Gold nos contactó. Tenían los derechos de *El Padrino* y querían hacer un videojuego con nosotros». Sin embargo, «empezamos a pensar en llevar la historia al mañana, pero nos fuimos demasiado lejos en el futuro, por lo que nos dijeron que eso no era, en absoluto, un juego de *El Padrino*». Pese a ello, era un producto de calidad y se salvó de la cancelación: «Cambiamos muchas cosas de la historia y el personaje para finalmente conseguir algo distinto. Al principio era un juego sobre la mafia en el futuro». Por tanto, *El Padrino* se convirtió en *Flashback*, aunque **no perdió nada de su toque cinematográfico.** ¿Cuáles fueron las fuentes de inspiración de Cuisset? Por supuesto, *Another World* fue una de ellas. «También nos inspiramos en *Prince of Persia*, pero queríamos crear otro tipo de universo con esta clase de jugabilidad: rodar y disparar. Eso era muy distinto a lo que había en el mercado».

El argumento de *Flashback* tiene lugar en el año 2140. Conrad B. Hart huye de la amenaza alienígena en una moto voladora. Los malvados seres le pisan los talones, pero el vehículo vuela a la velocidad del rayo. Por desgracia, poco después, choca. Al despertar, Conrad se encuentra en la

"US GOLD LES OFRECIÓ LA LICENCIA DE *EL PADRINO*"

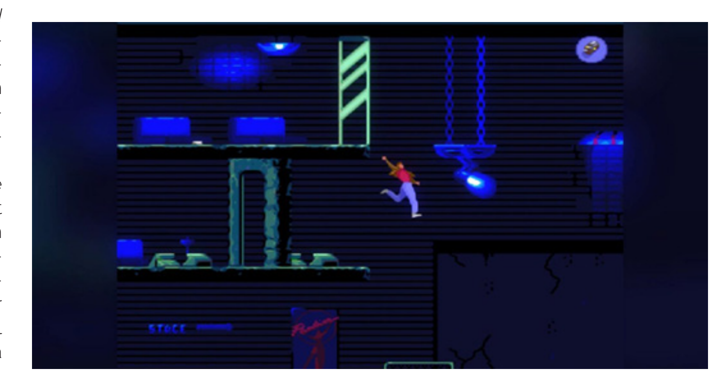
jungla de Titán. Ha perdido la memoria, pero en las inmediaciones halla un holocubo, una grabación protagonizada por él mismo en la que su yo de antes le indica que tiene que dirigirse a la **ciudad de New Washington** para encontrarse con un amigo. A partir de ese momento, la historia se va desvelando poquito a poco. El recurso de la amnesia es perfecto para que el jugador descubra el mundo y los matices del personaje al mismo tiempo que el propio protagonista.

En lo jugable, el recuerdo de *Prince of Persia* se mantiene perenne. Conrad salta, se agacha, sube por las cornisas y ataca cuando es necesario. Eso sí, no blande un sable, sino una **pistola láser.** También puede utilizar diversos objetos para resolver puzles. Por ejemplo, en el primer nivel, hay un ascensor que no baja a menos que pisemos un mecanismo. Al levantar el pie de él, el elevador vuelve a su posición inicial. No obstante, si empleamos una de las pierdas del suelo, podremos colocarla y aprovechar su peso para que el ascensor se quede en la posición que nos permita avanzar.

El planteamiento de la aventura es muy interesante, pues no estamos ante el típico plataformas lineal. Se potencia el **ensayo-error** y la exploración. El protagonista avanza y vuelve atrás, interactúa con objetos y busca la manera de abrir accesos antes cerrados.

La dificultad del juego radica en **la precisión y el realismo**. Si caemos desde una altura pronunciada, moriremos al instante. Lo mismo ocurre si nos dejamos disparar. Bastan dos balazos para que Conrad sucumba a sus heridas.

El regreso de *Flashback* se produce un año después de su veinticinco cumpleños. La obra de Delphine Software (la empresa original quebró, por eso ahora se llama Vector Cell) ha sido remasterizada, pero se han mantenido los gráficos, aunque los píxeles se vean más suavizados. El rendimiento ha mejorado, mientras que los controles son parecidos a los del original. Se añaden tres modos de dificultad y la **opción de rebobinado**, que nos permite volver atrás en el tiempo y evitar alguna que otra muerte. Además, cuenta con sonido renovado. Sin duda es una buena oportunidad para revisitar este clásiso atemporal. ■



SANGRE, SUDOR Y

SUEÑOS

POR JUANCARLOS**SALOZ**

Bajo el paraguas de Gamelab, cientos de emprendedores que buscan meter la cabeza en el mercado de los videojuegos muestran sus nuevos proyectos. El sacrificio y el tesón por publicar sus juegos hacen a todos ellos **merecedores de un espacio** en la industria. Sin embargo, solo unos pocos son capaces de entrar de lleno y conseguir la suficiente financiación como para quedarse. Estas son algunas de las promesas que aspiran a dominar el mercado.







TODO EN CONTRA, MENOS LA ESPERANZA

La industria española de los videojuegos no es alentadora: las pocas ayudas se suman a la inexperiencia del sector y a la fuga de cerebros. Pero la fuerza de los desarrolladores españoles lleva años demostrando que puede con todo.

Liderando una mesa redonda compuesta por varios desarrolladores españoles, Rami Ismail presume de una industria que, a pesar de tener poco que ver con él mismo, considera digna de tener en cuenta.

«Siempre decís que lo tenéis todo en contra, que no os dan ayudas, que os cuesta relacionaros con la industria… pero **sois de las personas que más pasión tenéis en el mercado. Os sobreponéis a todo y sacáis grandes juegos cada año**». Con estas palabras, el fundador de Vlambeer y desarrollador de videojuegos como *Nuclear Throne*, *Luftrausers* o *Ridiculous Fishing*, insufla ánimo a sus acompañantes. Ellos son Mauricio García, CEO de The Game Kitchen y cocreador de *Blasphemous*; Edu Verz, creador de *Nongunz*; Rosa Carbo-Mascarell, desarrolladora de *Corbyn Run* y embajadora de Women in Games; y Mariona Valls, fundadora de Mango Protocol e impulsora de juegos como *MechaNika*.

Todos tienen en común su dedicación máxima a los videojuegos, su talento para destacar dentro de la industria y, sobre todo, **su poder para sobreponerse a las trabas que sufren en este pedregoso camino.** Alguno de ellos, como García, ya han probado el sabor del éxito incluso antes de la publicación de un título, como ha ocurrido con *Blasphemous*. Otros, como Verz, **han visto la luz al final del túnel después de constantes luchas y pruebas que superar.** Pero todos coinciden en el diagnóstico del mercado *indie* español: **un lugar lleno de talento y posibilidades, pero al que le cuesta horrores ser explotado.**

En Gamelab, el congreso internacional de videojuegos y ocio interactivo que se celebra cada año en Barcelona, los atrevidos emprendedores de la industria del videojuego se reúnen en un festival lleno de alegrías —con galardones que se entregan a los mejores juegos españoles del año—, retos y **sueños por cumplir**. Cada pequeño *stand* del evento, decorado con carteles del producto a promocionar y una pantalla en la que probar el juego con la esperanza de que lo vea un *publisher* o un medio que le quiera prestar atención, alberga **horas de sudor y sangre frente a líneas de código, guiones y esbozos.** Cada puesto acoge la esperanza de triunfar en la industria, además de ser una puerta abierta para que los jugadores nos deleitemos con grandes apuestas de futuro.

En uno de estos *stands* aparece un perfil bastante diferente a lo que solemos asociar con un desarrollador de videojuegos. **Con media melena *heavy* y barba gris, me recibe David Manzano Salazar, conocido popularmente como Dr. Kucho!** En su artículo de Wikipedia es descrito como «un deejay y productor discográfico de música hou-



CONTRA TODO PRONÓSTICO

LA DESAZÓN ES EL PRIMER PASO DEL ÉXITO

Dr. Kucho, autor de *Moons of Darsalon*

se español». Sin embargo, su presencia en Gamelab no es casual. **De la mesa de mezclas ha pasado a la programación**, y se encuentra en plena promoción del próximo lanzamiento de su videojuego *Moons of Darsalon*. A pesar de tener un puesto muy reconocido en la música, llegando a trabajar con artistas como Mónica Naranjo, Miguel Bosé o Najwa Nimri, hace unos años dejó de lado este mundillo —que, según sus palabras, estaba lleno de toxicidades— para lanzar un proyecto fallido: *Ghosts 'n DJs*.

«Estúpido de mí, **pensaba que los aficionados a la música electrónica que tenían un espíritu crítico con los *fake djs* iban a apoyar el juego**», me explica Kucho sobre su primer proyecto; un retrato irónico del momento que está pasando la música electrónica, con David Gotta como enemigo final.«A pesar de contar con el apoyo del mismísimo deadmau5 y tener muchísima difusión, no triunfó en Kickstarter. Entre eso y que la mánager de David Guetta me empezó a enviar correos hablando de abogados, decidí dejar el proyecto de lado. **Si los fans no lo apoyan, apaga y vámonos**».

De cualquier forma, Kucho ha sabido reponerse gracias a *Moons of Darsalon*, un videojuego que mezcla «*Worms* y *Ace's Odyssey*»

"PENSÉ EN HACER UN JUEGO SENCILLO... YA LLEVO TRES AÑOS"

con el tono gamberro que caracteriza al músico. «Después de lo que ocurrió con el anterior juego, **pensé en hacer un título sencillo para probar.** Lo único que tenía claro es que las animaciones fueran muy fluidas, por lo que el protagonista tenía que ser un muñequito pequeño. Esa era la idea inicial... pero, **en lugar de tirarme un año para hacerlo, llevo tres y medio y no lo he terminado.** Lo de seguir planes no lo llevo muy bien».

Pese a su nula capacidad de planificación, el talento de Dr. Kucho! se hace firme en cada uno de los pasos del videojuego. Sin duda, se trata de una promesa de la industria, libre de complejos y con un enorme universo que está a punto de sacar a relucir. **En ocasiones, quemarse de las altas esferas puede ser la puerta de entrada para un mundo mucho más enriquecedor.**

A pocos metros de Dr. Kucho!, un joven Jan Serra enseña su videojuego *3 minutes to midnight* a un par de curiosos que acaban de pasar por su *stand*. Vestido con la camiseta corporativa de Scarecrow Studio, muestra una pasión sin igual al explicar las similitudes de su primer videojuego con los clásicos de Lucasarts como *Monkey Island* o *Maniac Mansion*

«Nos hemos basado en las aventuras de Lucas para crear un juego contemporáneo, pero que cuente con la esencia de estos videojuegos. *3 minutes to midnight* **está lleno de puzles locos y diálogos con mecánicas similares a los grandes clásico.** Aun así, la temática del videojuego es ciencia ficción, es un tema muy serio».

El videojuego hace viajar al usuario hasta los años 40, poco después del final de la Segunda Guerra Mundial. En Nuevo México, un plan secreto para acabar con la humanidad está en pleno desarrollo, y se llevará a cabo, tal y como reza el título, a 3 minutos de la medianoche. En este contexto entramos en la piel de **Betty Anderson, una joven que ha perdido la memoria y que ahora debe descubrir lo que está ocurriendo a su alrededor.**

Con un inicio inquietante y un desarrollo que no deja de establecer capas de misterio sobre la trama, **Serra busca dar un golpe de efecto con un primer videojuego que, pese a contar con unos referentes muy claros, cuenta con mucho de sí mismo.**

Sin embargo, al igual que ocurre con muchos desarrolladores *indies*, para dar el paso hacia construir este videojuego ha tenido que dejar mucho de lado:

«Yo venía de trabajar en ingeniería. **A raíz de un tema de salud personal, cogí un par de meses libres en el trabajo y escribí la historia.** Estaba planteándome qué hacer y pensé que esto es lo que siempre he querido en realidad. Hemos tenido muchos problemas a lo largo del desarrollo del videojuego, pero **con mucho esfuerzo hemos conseguido financiamiento privado para construir el estudio**».

Un origen similar es el de *Melbits*, uno de los proyectos más destacados de Gamelab gracias a ganar el PlayStation Talents. Se trata del primer videojuego colaborativo de PlayLink, y detrás de este prometedor producto se encuentran jóvenes soñadores como Enrique Sánchez:

«Varios miembros del equipo de *Melbits* provenimos del estudio Novarama. **Allí teníamos un puesto fijo y tranquilo, pero nos surgió la idea de hacer un proyecto diferente.** Al ver que había potencial, decidimos lanzarnos a la piscina».

En este caso no es un cambio de sector lo que impulsa la idea, pero sí un cambio de aires con el que muchos pueden sentirse identificados. Sin duda, *Melbits* está consiguiendo su objetivo e incluso superando sus previsiones, algo que el estudio justifica con su originalidad

«Los personajes de *Melbits* viven en cualquier dispositivo conectado a internet. **Como si fuera una mascota, tú puedes tener tu propio personaje, al cual cuidas en la *app* de PlayLink o a través del juguete que lanzamos con el juego**. Después, lo llevas a la consola para estar con él».

Aun así, el desafío de *Melbits* es que está diseñado para ser un juego completamente colaborativo (de 2 a 4 personas) y no un Tamagotchi al uso. **«La idea es conectar tu personaje con el de otro amigo para que juntos resolváis puzles y retos».** Unos retos que cuentan con una jugabilidad distinta a lo habitual; **no son los personajes los que se mueven, sino el escenario.**

Con este éxito prematuro, queda claro que quien no arriesga no gana. Y, **cuando de arriesgar se trata, en la industria española de los videojuegos saben bastante.** No importa si es a través de un nazareno o de una mascota colaborativa, la idea es ofrecer algo distinto. ■

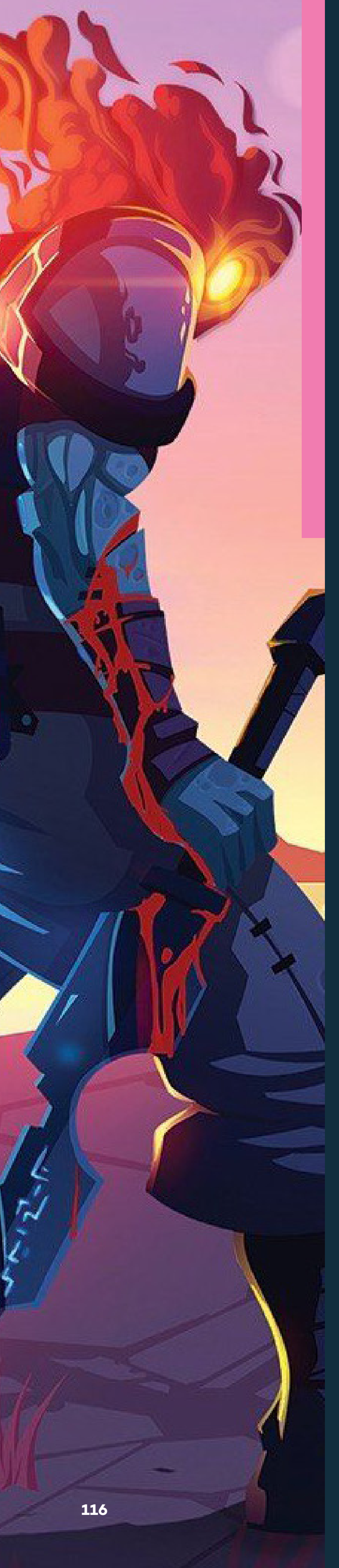
Jan Serra, autor de *3 Minutes to Midnight*



Éxito antes del lanzamiento

—

Melbits ha conseguido algo muy difícil en la industria *indie*: ser un éxito antes de lanzarse al mercado. Tras ganar el premio de PlayStation Talents, pasó a contar con el beneplácito total de Sony para desarrollar y distribuir el videojuego.



PC · PS4 · XBOX ONE · SWITCH

DEAD CELLS

POR **ISRAEL** MALLÉN





UNA INCESANTE **DANZA DE SANGRE**

Dead Cells abandona el acceso anticipado y celebra su culminación dando un golpe sobre la mesa con un sistema de combate veloz y agresivo. Corre. O muere.

La historia del fútbol está colmada de equipos de leyenda. Desde el aguerrido Inter de Milán de Helenio Herrera hasta la España de los bajitos, pasando por el Bayern de Beckenbauer y el Brasil del 70. Estas escuadras fueron, son y serán las protagonistas de las antologías balompédicas por marcar una época a base de éxitos incontestables. Que su recuerdo todavía perdure inmarcesible, capaz incluso de iniciar la crítica de un videojuego, explicita que **la victoria jamás se olvida**. Empero, hay otros conjuntos cuyas hazañas, pese a no devenir en trofeo alguno, resisten perennes en la memoria. El mérito de la Hungría de Puskas en 1954, de la Holanda de Rinus Michels en los 70 y del Brasil de Sócrates en el Mundial de España radica en que **su legado ha sobrevivido a la derrota**. Todos rozaron la gloria, pero ninguno fue capaz de agarrarla. Por encima de todo, no obstante, los amantes del fútbol guardan un grato recuerdo de aquellos onces por su fútbol preciosista y vistoso. La Holanda del sempiterno Johan Cruyff es tan solo uno de los ejemplos que prueban que los resultados no lo son todo y que el *jogo bonito* atrapa casi igual que alzar una Copa del Mundo. Con los videojuegos ocurre lo mismo; hay títulos que enamoran no tanto por lo que hacen, **sino por cómo lo hacen**.

En un contexto de *juegoxicación* abrumadora, valoro sobremanera aquellos juegos que replantean ideas ya conocidas. En particular, los títulos que dotan de ritmo a propuestas más bien calmadas. Prefiero lo visceral y colérico de *Bloodborne* a lo pasivo y meditativo de *Dark Souls*. Me decanto por los equipos hiperofensivos en *Pokémon* competitivo, tan frágiles como divertidos. Todos esos títulos toleran planteamientos más conservadores y probablemente eficaces, mas **prefiero perecer disfrutando** como el Brasil de Sócrates que resistir hasta el hartazgo como la Italia del *catenaccio* en los años 30. Imaginad mi alegría cuando hallé *Dead Cells*, un híbrido entre *roguelite* y *metroidvania* con uno de los sistemas de combate más agresivos y coléricos que jamás he catado.

La obra de Motion Twin constituye **una firme invitación a la fiereza**. Desde la Celda de los Prisioneros hasta el Castillo Pico Alto; *Dead Cells* es una carnicería incesante en la que detenerse un solo instante garantiza perecer. Todas sus mecánicas de combate imponen un ritmo desbordante, en constante *vivace*, para forzar el juego agresivo. La ejecución de los gol-

Imágenes del juego





pes sea harto fluida, con **una cinestesia exquisita en cada zurriagazo**, de modo que la idea de lidiar contra decenas de enemigos es más una bendición que una penitencia.

En claro tributo a *Bloodborne*, Motion Twin brinda la posibilidad de recuperar la vida perdida tras recibir daño siempre que el contraataque sea inmediato. Lo que en otra obra sería un toque de atención para retirarse y sanar las heridas, en *Dead Cells* no deja más opción que **seguir arremetiendo contra las abominaciones** para así escapar de la isla en la que el protagonista está encarcelado.

Este *indie* también es deudor del sistema de esquiva utilizado en Yharnam. Así, las volteretas de *Dead Cells* tienen una doble función. La primera, vinculada a la intención de Motion Twin de **imponer un *tempo* asfixiante**, es la de recurrir a la esquiva para dotar al combate de velocidad. El número de enemigos en pantalla tiende a ser elevado, por lo que no hay margen para todo lo que no sea golpear y rodar sin pausa.

La segunda es puramente táctica, diseñada para cubrir las necesidades del jugador y posicionarse mejor ante los enemigos, buscar su espalda y propinarles un golpe crítico valiéndose de un valioso instante de inmunidad ante los ataques contrarios.

El estudio francés no deja de **trufar ese núcleo de golpeo ágil y esquiva continuada** con múltiples aderezos. Hay bonificaciones de velocidad y ataque tras derrotar a un número determinado de enemigos que se agotan pasados unos segundos, por lo que **aprovecharlas obliga a ser raudos**. *Dead Cells* también cuenta con puertas que se cierran al cabo de unos minutos, de modo que solo los más rápidos logren hacerse con las recompensas que custodian.

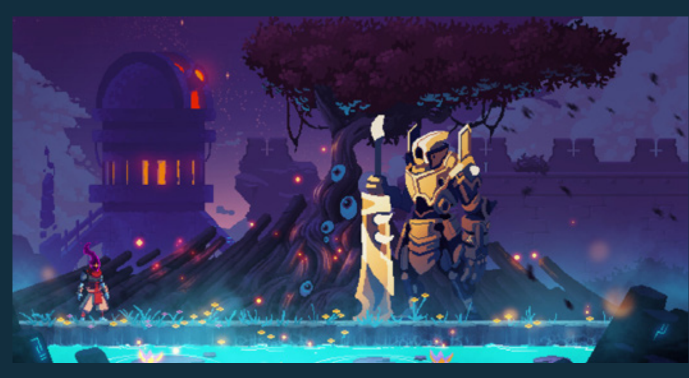
"TODO CONTRIBUYE A UN COMBATE JUGGERNÁUTICO"

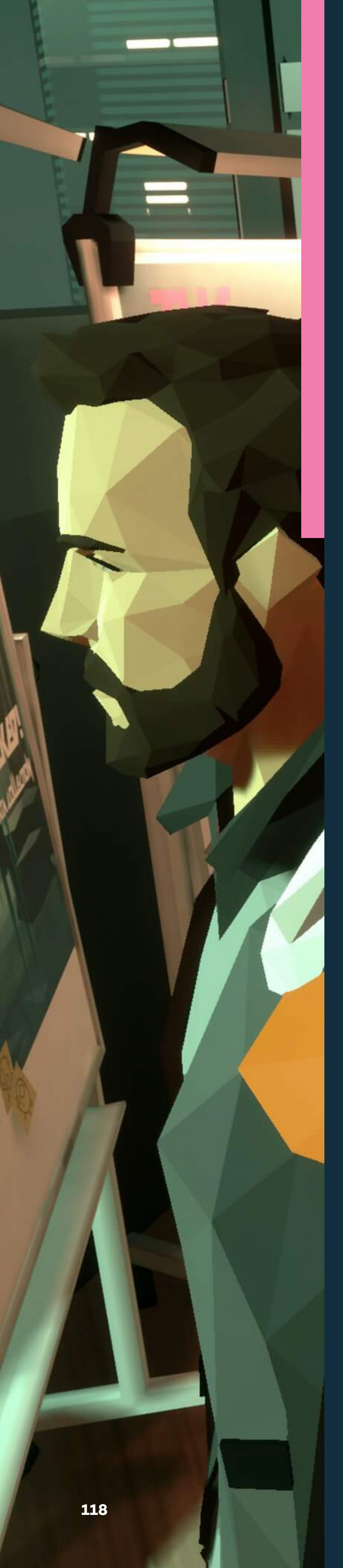
Mediante un planteamiento delicioso de la verticalidad, Motion Twin demanda **una marcha más**. Trepar los pilares y cadenas es harto lento y arrebata unos valiosos segundos, así que es mejor ascender dando pequeños saltos. Una lógica que también impera en **los descensos**, pues caer desde cierta altura puede confundir al protagonista y desnudarlo ante las acometidas enemigas. La solución, reforzando la importancia de la velocidad y la agresividad, pasa por reservar un botón para bajar desde grandes alturas dando un poderosísimo pisotón que, bien ejecutado, debilita y confunde a los monstruos que moran la prisión.

Y si **todo en *Dead Cells* apela al frenesí y a la cólera**, el reto impuesto por Motion Twin radica en ralentizar al jugador para que sea más vulnerable. La cantidad de enemigos en pantalla llega a ser abrumadora por momentos, por lo que detenerse una sola centésima deviene en quedar aturdidos y, en última instancia, perecer. Imaginad cómo son las lides contra rivales de élite o jefes finales.

En el mismo sentido, si su carácter de *metroidvania* ya obligaría *per se* a invertir tiempo en explorar y memorizar los escenarios, salpimentarlo con la aleatoriedad en escenarios y objetos propia de los *roguelite* hace que **solo los más rápidos encuentren las jugosas recompensas a tiempo**. Dicho toque azaroso, aplicado a la vasta cantidad de armas disponibles, hiperboliza todo lo anterior en tanto que obliga a interiorizar cientos de útiles y las sinergias que se establecen entre ellos en cuestión de minutos. Aunque sea susceptible de castigar a los recién llegados, la recompensa para los más dedicados es infinita; dominarán el azar a voluntad.

Dead Cells es un ejercicio de coherencia excelso en el que todos sus elementos contribuyen a un sistema de combate *juggernáutico*, una incesante danza sangrienta. Una de las revelaciones del año y, qué diantres, **firme candidato a *GOTYndie***. ■





PC

STATE OF MIND

POR **JUAN CARLOS** SALOZ






BIENVENIDOS A **LA NUBE**

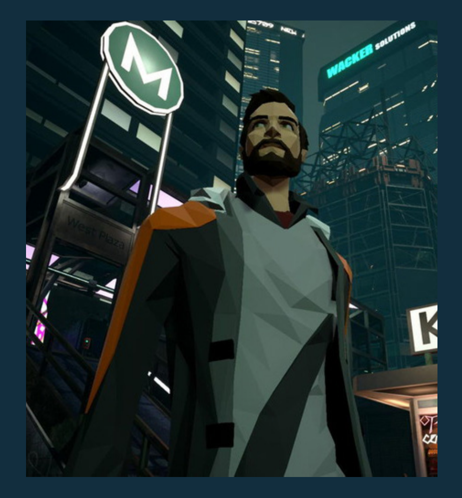
El último videojuego de Daedalic Entertainment nos encara contra uno de nuestros peores enemigos: los términos y condiciones. ¿A qué nos enfrentamos cuando damos permiso para controlar nuestros datos?

La situación se repite a diario: nos descargamos una aplicación o nos registramos en alguna web, nos aparece un mensaje en el que nos preguntan si aceptamos los términos y condiciones y, sin siquiera echarles una ojeada, **aprobamos que nos utilicen como moneda de cambio.** Existen múltiples razones por las que omitimos una información que más tarde puede saltarnos a la cara. En primer lugar, **por pereza.** Solo queríamos descargarnos una *app*, ¿por qué íbamos a leernos esa Biblia? En segundo lugar, **por desconocimiento.** No sabemos hasta qué punto puede afectarnos que utilicen nuestra actividad en dicho programa. Y, al fin y al cabo, «no tenemos nada que esconder». En tercer lugar, **por resignación.** Sabemos que si buscamos una cuchilla en Google, cada vez que vayamos a Amazon estará repleto de anuncios de cuchillas; una simple anécdota que detrás esconde algo mucho más grande. **«¿Y qué podemos hacer?»**, nos preguntamos ante un partido que sabemos tener perdido desde antes de disputarlo. Pues bien, para Daedalic Entertainment, esta respuesta no es válida. Al igual que se alzó el pueblo francés en el siglo XVIII, **tenemos que levantarnos y luchar para no perder la perspectiva**.

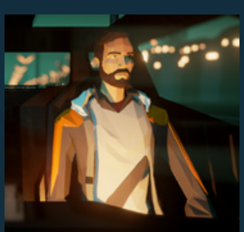
State of Mind pretende ser para 2018 lo que *Un mundo feliz* fue para 1932. Es decir, un retrato futurista que explora las grandes oportunidades de la actualidad —con la tecnología como motor principal— para mostrar **el lado más oscuro de la evolución**. Para ello, elabora un complejo 2048 en el que los robots domésticos, los hologramas y los hogares inteligentes forman parte del día a día de la humanidad. Pero, además, incluye una rama mucho menos explorada por videojuegos, películas y libros que tratan sobre estos temas: **la importancia de la nube en nuestra vida**.

La nube es ese lugar de internet al que van a parar los datos que los usuarios subimos, ya sea intencionadamente o sin darnos cuenta. Existen nubes privadas, dominadas por cada titán tecnológico y con acceso restringido; y nubes públicas, en las que los proveedores de servicios ponen sus datos a disposición de todos. Cada vez que subimos una fotografía o mandamos un mensaje, estamos nutriendo a la nube de más y más datos sobre quiénes somos. Así que en *State of Mind* se han planteado ir más allá. **¿Qué ocurriría si la nube se convirtiera en nuestro nuevo mundo?**

Imágenes del juego







State of Mind no habla de una realidad virtual como Oasis de *Ready Player One*, donde podemos abstraernos de nuestra vida pero siempre pudiendo volver a la realidad. La propuesta del videojuego va más allá: **un lugar donde comenzar una nueva vida**, quedándonos con lo mejor de nosotros y olvidando todo lo malo que nos haya podido ocurrir. En cierto modo, el City5 del videojuego es **un Edén al que ir a parar sin necesidad de morir**. Pero, como se dan van dando cuenta los personajes del videojuego, no es más que una máscara para tapar el verdadero rostro de la humanidad.

Para conseguir empatizar con los personajes del videojuego, Daedalic ha sabido jugar sus cartas a la perfección. A pesar de que su **costura *indie* se note en decorados, diseños y mecánicas**, han conseguido retratar un Berlín futurista tan lleno de desesperanza que te hace entender por qué todo el mundo quiere huir de allí. Con las empresas tecnológicas como dictadoras morales, el terrorismo campando a sus anchas y las drogas de diseño en auge, **todo en esa Europa angustiada te invita a huir.**

Y, para dar la guinda al pastel de un guion magnífico, *State of Mind* añade a un protagonista lleno de complejidades y dilemas morales. Desde el primer momento, sabes que algo en Richard Nolan no funciona bien. Ha perdido la memoria, así que como jugadores nos toca recomponer, junto a él, las piezas que le han llevado a olvidar la mitad de su vida. Gracias a su calidad como periodista de éxito, casado y con un hijo, sabes que su malestar está lejos de ser algo palpable. Como su propio título indica, **en *State of Mind* todo ocurre en la mente de nuestro protagonista, con una sutileza muy poco habitual en el género**. Y, a pesar de que en algunos capítulos el tono se pierde levemente, éste es el mayor logro del videojuego.

"DISFRUTABLE PARA LOS AMANTES DE LAS NOVELAS GRÁFICAS"

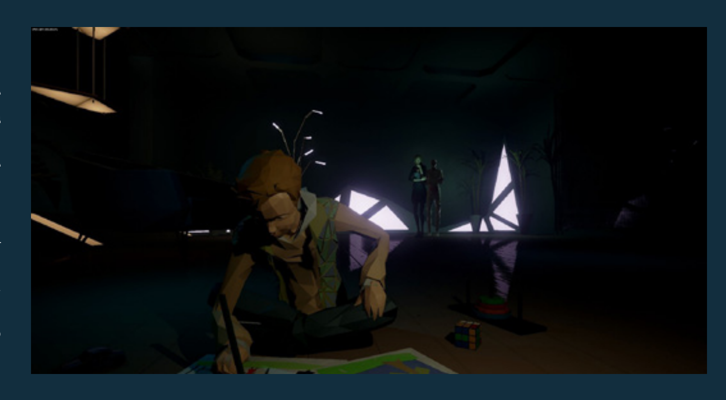
Sin embargo, el peor enemigo de *State of Mind* no se encuentra en sí mismo —un *indie* disfrutable para los amantes de las aventuras gráficas—, sino en otro título demasiado reciente como para olvidarlo: *Detroit: Become Human*.

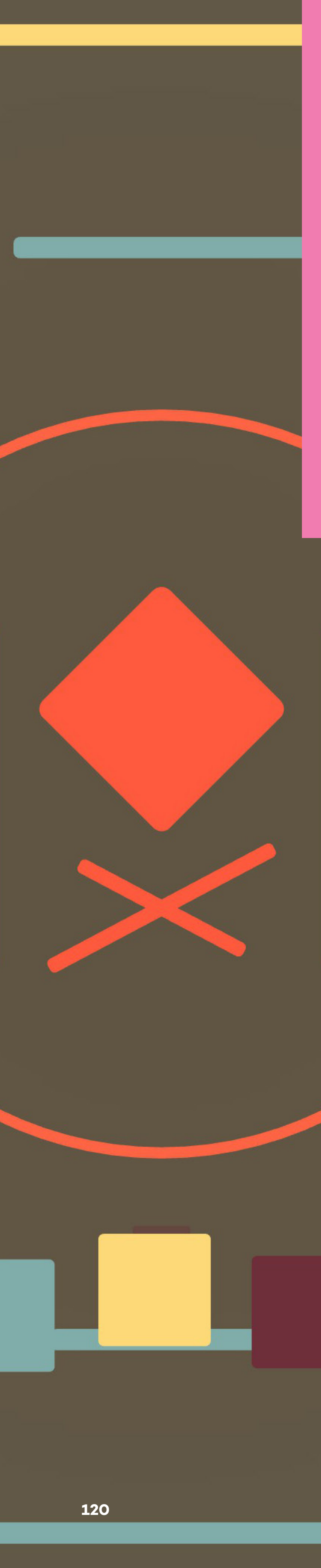
A lo largo del juego de Daedalic, **la sombra de David Cage no deja de aparecer**. Las mecánicas sencillas pero llenas de tensión son prácticamente calcadas a las de sus titulos, a lo que se suma un tono sombrío que bebe de *Heavy Rain* e incluso una tesis muy similar a las que utiliza Cage. Quizás, si *Detroit* no hubiera aparecido hace unos meses, ésto habría sido considerado un simple detalle sin mayor relevancia. Pero, por más que lo intente, *State of Mind* no deja de ser un *Detroit: Become Human* bastante venido a menos.

Pese a todo, los amantes de las aventuras gráficas disfrutarán enormemente de *State of Mind*, pues logra con creces el mayor reto de este género: **que no puedas dejar de jugar hasta completarlo**.

Además, gracias a tratar temas tan identificativos y de tanta relevancia hoy día, **plantea dilemas morales que no solo el protagonista tiene que resolver**. Es decir, el jugador es parte activa en el debate psicológico por el que pasa Richard Nolan.

Con algo más de presupuesto o algo menos de ambición, *State of Mind* podría dejar una huella imborrable en la historia de las aventuras gráficas. Sin embargo, cuenta con demasiadas trabas en su realización —desde NPC que solo están de decorado hasta animaciones demasiado simplistas— **que emborronan uno de los mejores guiones del género**. ■





PC · SWITCH

FLAT HEROES

POR **BORJA**RUETE



CUADRADITOS **A LA FUGA**

Que no te engañe su aparente sencillez estética. *Flat Heroes* es un título tremendamente divertido que bien vale tener a mano en tu Nintendo Switch o PC.

El pasado año, allá por octubre, tuvo lugar la Madrid Gaming Experience, ahora renombrada como Madrid Games Week. Al pasar por el *stand* de *Raiders of the Broken Planet*, el título de MercurySteam, un amigo señaló con el dedo un pequeño expositor cercano. «Tienes que jugar a esto», me dijo con convicción. El juego en cuestión era *Flat Heroes*, la obra diseñada por **Paralell Circus**, estudio que está formado por tan solo dos personas y que lleva los últimos años finiquitando este proyecto. Aunque la versión de Nintendo Switch estaba presente, probé la de Steam en compañía de tres personas. ¿El resultado? Diversión instantánea.A los pocos segundos, varios completos desconocidos empezamos a compartir carcajadas y conversación, todo ello mientras intentábamos sortear los peligros a los que los protagonistas, unos cuadrados de colores, se enfrentan en cada uno de los niveles.

«Queremos forzar a que fuera de la pantalla haya comunicación», que los jugadores comenten la jugada y las estrategias para fomentar «el descubrimiento», dicen Roger Valdeperas y Lucas González, que trabajaron juntos en Traveller's Tales. En una conversación con *GTM*, reconocieron que estaban cansados de los grandes proyectos: «La verdad es que es una buena experiencia»,pero «sientes como que no es tuyo». Por eso abandonaron el equipo y se pusieron a trabajar en algo mucho más personal: *Flat Heroes*.

A diferencia de otros videojuegos, **prescinde de los tutoriales** e invita al jugador a descubrir y a aprender las mecánicas por medio de la práctica. Los miembros del estudio piensan que «los tutoriales son aburridos», porque «lo ponen todo comprimido y no aprendes nada de verdad» . En el caso de este título, «los primeros niveles son un ejemplo: el primero te enseña a moverte y el segundo a saltar», pero todo está integrado en la jugabilidad. La acción de ataque, por ejemplo, se aprende más adelante.

Flat Heroes es difícil de completar, especialmente si encaras el desafío en solitario, pero es una de esas producciones que, incluso en partidas rápidas, te mantiene pegado a los mandos. De hecho, **los niveles son cortos** y están diseñados para que puedas divertirte en cualquier momento, ya sea en un viaje fugaz de metro, en una plúmbea travesía de bus o en la tranquilidad de tu casa.

La ópera prima de Paralell Circus dispone de **tres modos de juego** diferentes: campaña, supervivencia y versus. El más destacable es el primero de ellos, que introduce diez mundos con múltiples fases. El diseño de niveles es fantástico e ingenioso, juega con las plataformas y los entornos para crear situaciones de todo tipo. Además, los enemigos tienen diferentes comportamientos que aportan frescura y variedad. El cooperativo local —no hay *online* —genera situaciones de locura. Por si eso no fuera poco, también dispone de jefes con sus propias mecánicas, con lo que el jugador debe adivinar cómo derrotarlos. La modalidad de supervivencia consiste en resistir el máximo tiempo posible, mientras que el versus es un modo de caracter competitivo. Título que tener en cuenta. ■

PC · PLAYSTATION 4

GUACAMELEE! 2

POR **ISRAEL** MALLÉN



EL RETORNO DE **JUAN AGUACATE**

El luchador más famoso de la escena independiente regresa con una propuesta algo conservadora, más centrada en terminar de pulir conceptos pretéritos que en innovar.

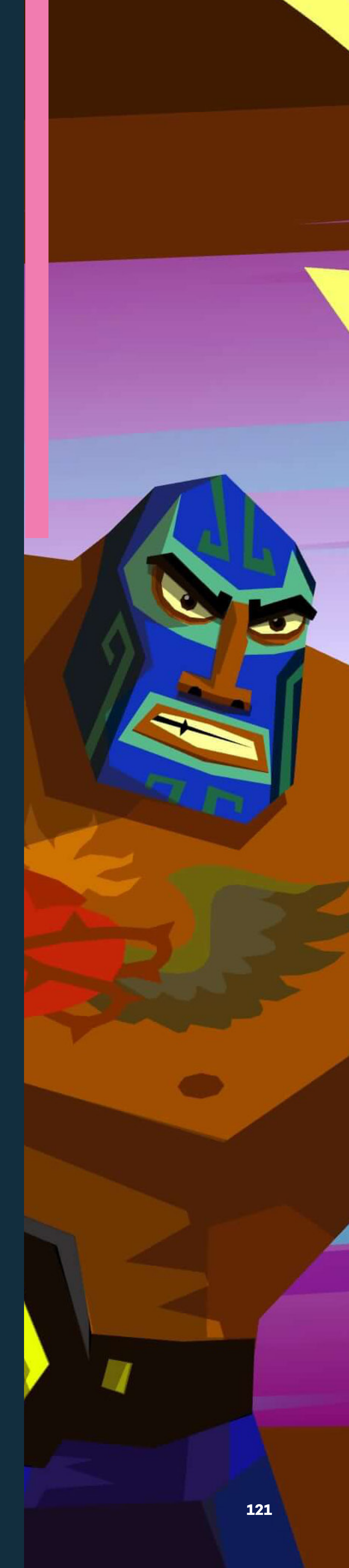
Todavía me sigue costando encarar la crítica de una secuela. Es complicado determinar si debe construir sobre los cimientos de su predecesora o si, por el contrario, haría mejor en intentar innovar para justificar ese número que acompaña al título. Aunque pertenecer a uno u otro grupo no sea necesariamente mejor, lo que sí que tengo claro es que ***Guacamelee! 2* está entre los primeros**.

Con esta segunda entrega, Drinkbox pasa a rotulador el magnífico boceto que ya dibujó en 2013. Reafirma todo lo bueno del debut de Juan Aguacate, uno de los máximos artífices de la resurrección del *metroidvania*. Lo que diferenció —y todavía hoy distingue— a *Guacamelee!* de otros *indies* deudores de Samus Aran y Simon Belmont es **el valor artesanal de su diseño de escenarios**. Frente a lo cómodo y azaroso del *roguelite*, el estudio canadiense optó por confeccionar sus niveles a mano. Ni en el original ni en esta secuela hay saltos casuales o enemigos ubicados porque así lo quiso la suerte, lo que otorga a los escenarios cierta fuerza y cohesión. Juan Aguacate no resuelve puzles procedimentales —tampoco los necesita—, sino que la propia exploración es el rompecabezas.

El valor diferencial de esta continuación está en su combate. No porque sea radicalmente distinto, que no es el caso, sino porque la acción goza de más peso que en el original. Decisión lógica, por otra parte, en una obra protagonizada por un luchador mexicano. Abundan los combates sin salida, con un contrincante esquelético que reta a un Juan más mayor y con más panza, pero todavía capaz de resolver conflictos **con talante y un buen par de hostias**. A veces lo hará en su forma humana, otras convertido en gallo.

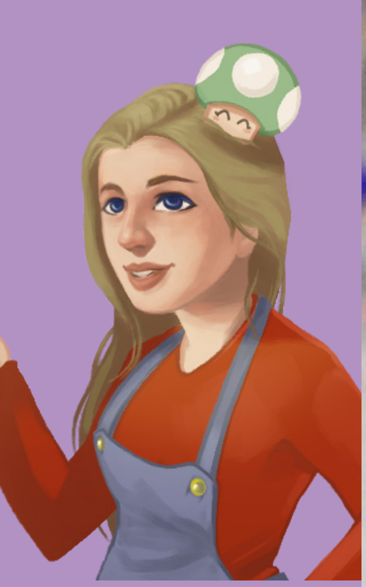
El poder más reconocible de Juan Aguacate, mutar en una víctima potencial de KFC, acapara más horas de juego en *Guacamelee! 2* para algo más que pasar por túneles estrechos. Como guisar al plumífero héroe sería demasiado cruel, la nueva receta de Drinkbox dota al gallo de una serie de habilidades exclusivas. Con esto, el estudio canadiense obliga a **una doble lectura de *Guacamelee! 2***, sus enemigos y sus escenarios. La obvia, en la piel de Juan. La nueva, en las plumas del pollo, capaz de emular a Andy Rivera, el filósofo más grande de siempre, y «pintar pajaritos en el aire» volando en torno a los enemigos noqueados.

De exploración más densa y combate más presente, *Guacamelee! 2* se centra en **perfeccionar el trabajo de Drinkbox cinco años ha**. No es casual que la secuela arranque con Juan batiéndose con el jefe final de su aventura iniciática. Es una versión simplificada de aquel duelo, pensada para que se resuelva sin quebrar mentes ni nudillos, así como una firme declaración de intenciones. *Guacamelee! 2* quiere construir sobre la herencia de su predecesor, pero con una curva de dificultad menos benevolente que hace un lustro. Salvo por un cierre más exigente, no es un juego difícil, mucho menos comparado con coetáneos como *Hollow Knight* y *Dead Cells*. Su grado de desafío, empero, demuestra que **a Juan Aguacate todavía le queda mucho para colgar su máscara**. ■



Sonic's Birthday Chili Dog

por Gemma Ballesteros



En esta ocasión vamos a hacerle un homenaje a nuestro querido Sonic y vamos a preparar su delicioso ***Sonic's birthday chili dog*** tal y como aparece en *Sonic Generations.*

Necesitamos

- *4 Salchichas alemanas*
- *4 Panes para perrito caliente*
- *1 Lata de chili con carne*
- *Queso rallado al gusto*
- *1/4 de cebolla picada*
- *1/2 pimiento rojo y 1/2 de pimiento verde picado*
- *2 Pepinillos picados*
- *1 Jalapeño picado*
- *Cebolla frita al gusto*
- *Ajo en polvo y orégano*

¿Vegano?

- *Salchichas de saitán o tofu (en cualquier súper)*
- *Chili con soja texturizada. Si no trae salsa, agregar un poco de tomate natural triturado.*
- *En lugar del queso, «veggieques rallado» (Natursoy)*



Tostamos el interior de los panes en una sartén tipo carmela con un toque de aceite de oliva y los colocamos en una bandeja para horno. Del mismo modo marcamos las salchichas un poco en la carmela, las colocamos sobre el pan y reservamos.



En una sartén pochamos los pimientos rojos y verdes con la cebolla hasta que estén blanditos.



Incorporamos la lata de chili con carne, el jalapeño picado muy pequeño, el orégano y el ajo en polvo, si tiene mucho jugo dejamos que reduzca a fuego medio.



Cubrimos las salchichas con queso rallado y a continuación repartimos generosamente por encima el chili con carne que hemos hecho.



Cubrimos con papel aluminio y cocinamos en horno a 100ºC por unos 15/20 minutos.
Retiramos el papel aluminio y volvemos a introducirlo al horno para gratinar unos 3-5 minutos más.



Por último, coronamos el perrito con cebolla crujiente, trocitos de pepinillo y un poquito de queso.

¿Hay demasiada benevolencia...

Nos cuesta admitir las imperfecciones de lo que nos gusta



MARC **ARAGÓN**
Redactor

Sí Nintendo siempre ha sido **una compañía diferente.** Tanto sus juegos como sus estrategias comerciales suelen ir por caminos muy diferentes a los del resto de compañías del mundillo, en ocasiones yendo incluso en contra de toda lógica. Es una empresa que no atiende a los vaivenes del sector. Y sin embargo, parece que todo le va bien. Switch sigue vendiendo a un ritmo impresionante. Todos los medios han alabado las capacidades de la consola y los usuarios de deshacen en elogios con cada nuevo título que sale de la fábrica de la gran N.

Quizá sea la pasión que desborda cada obra, esa 'majia' que tan bien conocemos, lo que nos impide ver (o al menos, verbalizar) las imperfecciones de la compañía nipona. Switch arrancó con algunos de los mejores juegos de la década; *The Legend of Zelda: Breath of The Wild* y *Super Mario Odyssey* se han convertido en **obras inmortales**, eso nadie lo niega, pero en los últimos meses, la bajada de ritmo ha sido abrumadora. La gran mayoría de títulos de Nintendo de los últimos meses son meros *ports* de WiiU, algunos de los cuales han llegado al mercado con un precio superior al del lanzamiento original. Es evidente que la senda de Switch pasa primero por **recuperar todo lo posible** del cadáver de su antecesora. Pero la gente se está empezando a cansar de refritos, lo que a día de hoy mantiene a la gente jugando son los *third parties* y, sobretodo, los *indies*.

Los que hemos crecido jugando con la NES, SNES, N64, y demás máquinas de la compañía nipona somos, probablemente, a los que **más nos cuesta reconocer sus errores**. Yo mismo admito que, en algunos casos, he defendido algunos patinazos que en otra empresa me habrían parecido inaceptables, buscando justificaciones absurdas o restándoles importancia. Pero **no se trata de defender lo indefendible** ni de criticar de forma destructiva. Se trata de aceptar que aquello que nos gusta **no es perfecto** ni tiene porqué serlo.

Switch es una consola única que transmite la ilusión, pasión e inventiva de Nintendo, pero **no está carente de defectos**, al igual que la própia Nintendo. ■

...con Nintendo Switch?

Le pedimos tanto porque está cerca de tenerlo todo


JULIÁN**PLAZA**
Colaborador

No El principal problema de Switch es que está muy cerca de ser la consola perfecta. Sin embargo, es una máquina de Nintendo y eso tiene sus implicaciones. En temas de estricto hardware, **es la sobremesa con el inicio más rápido de todas**, de la que no hay que desmerecer lo desapercibida que llega a ser la instalación de cada parche. Navegar por los menús es un proceso ágil, intuitivo y todo está mimado —cada interacción tiene su sonido—.

Switch conjuga dos escenarios que habían funcionado por separado hasta su llegada: **las portátiles y las consolas de salón**. Ya no es solo que puedas jugar a *Wolfenstein II: The New Colossus* en el baño, es que tienes la opción de dejar la partida en espera pulsando un solo botón y volver a la acción justo después de colocar la pantalla en el dock. A esto, súmale un catálogo exclusivo con grandes nombres como *Zelda, Mario o Metroid* y remata la faena con **un precio de lanzamiento inferior** al de una competencia con cuatro años a sus espaldas. Hay más pros que contras.

Decía que es una máquina de la gran N porque, guste o no, esto es un factor diferencial. Lo más evidente es un catálogo multimedia que brilla por su ausencia, a lo que Nintendo alega que han querido centrarse en que Switch sea un buen sistema en el que jugar. Y lo es, pero tras año y medio en el mercado ya empieza a fruncir ceños. **Somos el público más exigente de la historia del videojuego**; con Nintendo hay cosas que llevan más tiempo.

La otra ausencia es la posibilidad de extraer partidas guardadas de nuestros juegos, de tener copias de seguridad, aunque es algo que llegará con Nintendo Switch Online, la prometedora y barata suscripción de pago. No hay consola incontestable, sin embargo, y en todas nos toca sacar la balanza. Lo bueno es que Switch es joven, y si le pedimos tanto es porque **le falta muy poco para tenerlo todo.** ■

BIG DADDY



RAFA DEL RÍO

Redactor donde le dejan, padre friki a tiempo completo y videojugador veterano adaptado a tiempos modernos.

¿Hasta dónde alcanza la responsabilidad del desarrollador?

No Man's Sky: Hasta el infinito

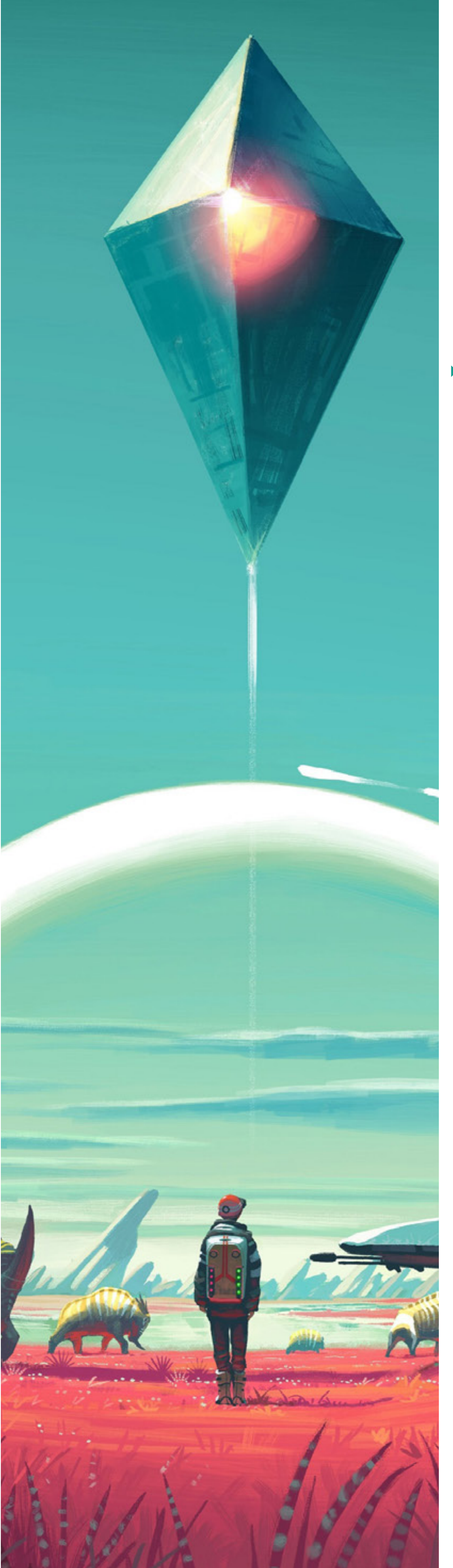
Una realidad. Eso es ya *No Man's Sky NEXT* tras muchos, muchos años de duro trabajo por parte de Sean Murray y sus compañeros de equipo en Hello Games. Una realidad lograda **a golpe de esfuerzo, sudor y lágrimas**, el final de un camino iniciado hace dos años, concretamente el 6 de agosto de 2016, cuando *No Man's Sky* llegaba al mercado demostrando ser menos, muchos menos, de lo que se había prometido. Cuatro grandes expansiones, innumerables parches, mejoras a todos los niveles, *bugs* arreglados, nuevos *bugs* y vuelta a empezar han sido el día a día del estudio británico durante dos largos años, y lo que les queda, tras una expansión que, a pesar de ser definitiva, ya cuenta con **seis actualizaciones en apenas dos semanas.**

A día de hoy, *No Man's Sky* es un juego totalmente diferente al que salió al mercado hace dos años, con el extra de una nueva versión en Xbox One X que apura al máximo y de muy buenas maneras la potencia adicional de la bestia. El nuevo *No Man's Sky* es **más bonito, más profundo, más sincero y más sólido** como producto. Sus nuevos modos de juego, el componente *online*, la belleza de sus entornos y sus nuevos modos de vista son tan sólo la tarjeta de presentación de un producto que, de haber salido así al mercado, **habría sido GOTY sin dudarlo.**

La responsabilidad del dev

¿Hasta dónde llega? Es una pregunta con trampa, casi con mala leche, pero que visto lo visto lo sucedido con juegos como *Elite Dangerous, Destiny y No Man's Sky*, podríamos pensar que está más de moda que nunca. Tres títulos del espacio de géneros muy diferentes que han crecido mucho en los últimos años de formas muy diversas y que demuestran tres formas muy distintas **de enfocar el videojuego como servicio** y esa responsabilidad, más bien obligación contractual, entre compañía y usuario, desarrollador y videojugador.

Por un lado tenemos a *Elite Dangerous*, el juego de Frontier Developments, que tuvo unos inicios muy parecidos a los de *No Man's Sky* —hasta comparten un triste e inmerecido 6 en Steam— y que, al igual que el juego de Sean Murray, con el tiempo ha ido evolucionando hasta convertirse en el **mejor simulador de exploración espacial del mercado,** con perdón de *Star Citizen*. *Elite Dangerous* es la demostración de cómo evolucionar durante cuatro años añadiendo pequeños elementos poco a poco. Cuatro años introduciendo mejoras en sus mecánicas, manejando la historia mediante la implemen-



tación de elementos como la vida extraterrestre y modificando el comportamiento de esta según la actuación de los jugadores. **Una inteligente gestión del juego como servicio** que se alimenta del precio y las transacciones in game que dan acceso a componentes que podemos comprar con dinero de juego y elementos estéticos que solo podemos conseguir con dinero real.

Por otro lado tenemos a *Destiny*, que desde su promoción a manos de Bobby Kotick en Activision no dudó en estirar el concepto de verdad hasta límites muy turbios y que sigue sin dudar a la hora de pedir dinero al jugador. La nueva saga de Bungie, los padres de *Halo*, **no es la mejor demostración de honradez** de los últimos tiempos: promesas de expansiones gratuitas que al final son de pago, pases de temporada que cubren tan solo un par de expansiones, DLC de pago necesarios para mantenerte al día en el juego... *Destiny* es la demostración de cómo monetizar un producto hasta el infinito **sin cumplir ni una sola de las promesas** hechas cada pocos meses. Seguimos sin enemigos gigantes, fortalezas móviles ni nada de lo que se suponía que tendríamos en la segunda expansión del primer *Destiny*. Mientras, estar al día de la saga puede haber supuesto ya cerca de 500 euros. **Se dice pronto.**

"Todo depende de la honestidad de cada desarrolladora"

Finalmente tenemos a *No Man's Sky*, **el juego que mintió,** la promesa que no se cumplió y las hordas de *haters* llamando a la puerta de un Sean Murray forzado por Sony que, ni siquiera devolviendo el dinero del juego a los ofendidos, se libró del acoso en convenciones y redes sociales. Fue feo. Por un lado, una Sony enloquecida ante la acogida en el E3 del que iba a ser un indie para cuatro frikis. Por otro, un Murray falto de horas de descanso que pasó de estar cumpliendo su sueño a ver cómo le imponían unos **objetivos absurdos para una compañía tan pequeña** y para una tecnología como la actual. La cosa podría haber dado para un relato Premio Hugo de la mano de Aldous Huxley, pero Hello Games apretó los dientes, le echó ganas, y en dos años consiguió levantar su juego y demostrar una honradez inspiradora.

No Man's Sky fue el sueño de un equipo que quería viajar a las estrellas. Allí dónde otros se hubieran quebrado y dado todo por perdido, Murray y su equipo decidieron seguir adelante. Pasando por el aro sin esa motivación de la zanahoria en el palo que son el dinero, los DLC de pago y los contenidos estéticos a cambio de euros, **lograron cumplir muchas de las expectativas** en un juego cuya única monetización es su nueva versión en Xbox One en un mercado plagado de copias físicas de segunda mano en PS4 por culpa de la mala previsión de la distribuidora.

Todo depende de qué desarrollador estemos hablando. Si se trata de Hello Games, podemos dar por hecho que **no hay límite ni obstáculo** en este universo que les impida ir todo lo lejos que les permita la tecnología para cumplir sus promesas. Si hablamos de otros, todo depende de la disposición de las distribuidoras a perder una pequeña tajada de ingresos para lavar su imagen. Tal vez ese sea el punto: las distribuidoras, pero **de eso hablaremos en otra ocasión.** ■

CUBIERTA DEL MASCARÓN ROJO



JULIÁN PLAZA

Periodista. Comunicador. Defensor del texto que sale de dentro y explorador de tierras lejanas pintadas a base de píxeles.

Lara Croft y el Templo de Osiris y Lara Croft Go

El buen spin-off es posible

Pensar en *Tomb Raider* es teletransportarse a tumbas olvidadas, misterios que es mejor no desenterrar y organizaciones secretas que quieren dominar el mundo. Son **tres ingredientes presentes en toda aventura de Lara Croft**, y conjugarlos bien no es fácil. Si las mecánicas del original de 1996 se prolongaron casi perennes durante diez años —y ni más ni menos que seis juegos— hasta la llegada de Crystal Dynamics a la franquicia era porque la fórmula, pese acusar el desgaste, funcionaba.

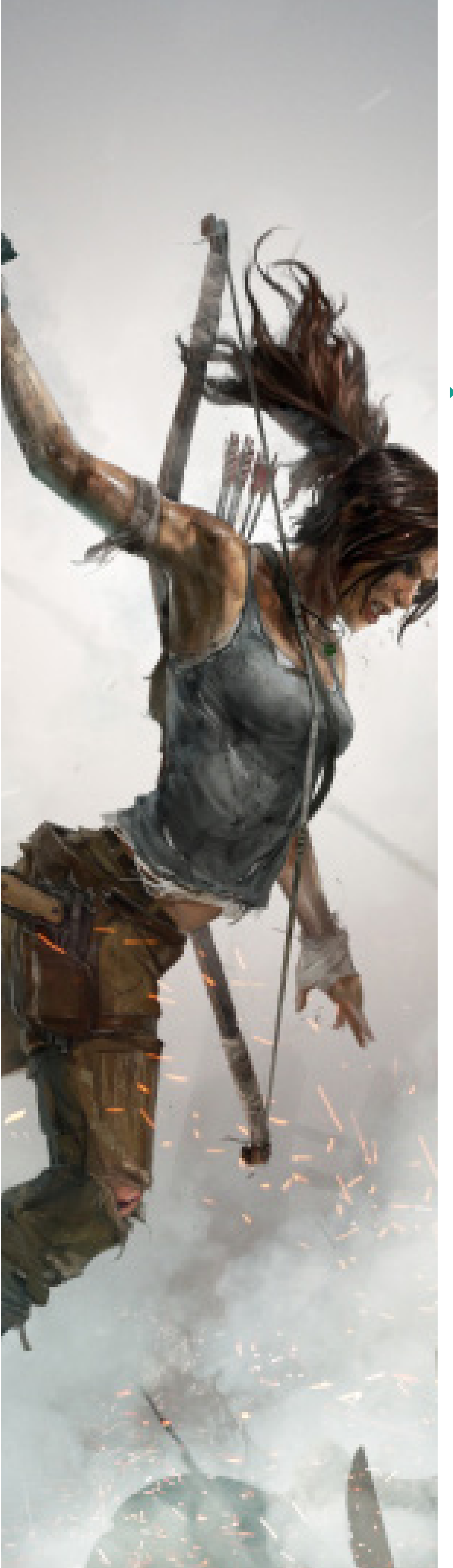
Tocó esperar hasta el *reboot* de 2013 para ver **algo totalmente nuevo**, esta vez con un control distinto y con un personaje reimaginado, devuelto a sus orígenes de la mano del talento de la inglesa Rhianna Pratchett.

El piolet y el arco sustituían a unas pistolas dobles que aún no hemos visto regresar, los puzles se volvían secundarios, **el sigilo ganaba peso** y la acción pasaba a ser mucho más palomitera. Con todo, la receta cuajó. Una nueva Lara sustituyó la imagen tradicional de la exploradora con camiseta azul y mochila marrón, pero no la eliminó. Encontró su sitio.

Bajo la tutela de Square Enix se exploraron **dos nuevos caminos**, uno iría a por la aventura de acción basada en la serie *Diablo* —vista desde arriba, control de hordas de enemigos, poderes y cooperativo opcional— y el otro a por el puzle puro por turnos. No uno, sino dos *spin-offs* se llevarían a cabo aprovechando el tirón del reinicio. El primero era una secuela de *Lara Croft y el Guardián de la Luz* y se estrenaría en 2014 bajo el nombre de *Lara Croft y el Templo de Osiris*. Todavía hoy sigue siendo un gran desconocido, pese a ser **de los mejores viajes de nuestra heroína**.

Este periplo a Egipto devolvió a la serie la importancia de uno de sus componentes clave, pero cada vez más secundarios con cada nueva entrega. Los templos eran el pilar fundamental de la experiencia, no en vano eran algo presente en el nombre del juego, y nos tocaba ir viajando de uno en otro esquivando trampas, eliminando enemigos y resolviendo acertijos. Era un título que, sin contar con la maestría de Blizzard, lograba entretener y **te devolvía la gratificante sensación de escapar**, por milímetros y tesoro en mano, de una cripta que cae bajo tus pies, y lo hacía todo utilizando una manera totalmente distinta de jugar. Sí, además, tenías más de un mando, era un viaje que podías hacer en compañía. Lo mejor es que **nadie podía decir que esto no fuese un *Tomb Raider***.

Lo mismo ocurrió en 2015 con *Lara Croft GO*, el *spin-off* más



radicalmente distinto de los dos que comento. En esta ocasión hablamos del segundo lanzamiento de una trilogía que adaptó los mundos de *Hitman*, *Tomb Raider* y *Deus Ex* al movimiento por turnos, y las cosas salieron **especialmente bien con nuestra aventurera**. Lo que empieza con niveles unidireccionales en los que debes eliminar a los enemigos sin irles de frente, poco a poco va retorciéndose hasta secciones en las que hay que pensar las consecuencias de los tres o cuatro próximos turnos antes de moverse, con salas llenas de palancas, trampas, enemigos que te siguen y columnas que se mueven. **Un maravilloso engranaje**.

"Desde 2014, Lara explora dos nuevos caminos"

Todo funciona gracias a un aprendizaje muy bien medido, donde cada novedad se te presenta siempre fuera de peligro y luego se retuerce al máximo. Tanto que se le da la vuelta. Hay niveles en los que las trampas y los enemigos son elementos del escenario que debes utilizar a tu favor, y también secciones en las que el típico ítem que te ayudó varias veces aquí está puesto como pista falsa, para que piques y mueras. **¿Qué hay más característico de *Tomb Raider* que eso?** Dos pistolas y poco más.

Esa es la principal característica de estas entregas alternativas; apelar a la esencia de los títulos originales con los pequeños detalles, como dotar a los templos del peso que perdieron, pero atreviéndose a replantear el universo *Tomb Raider* en un nuevo ecosistema jugable. Es así como **se mantiene fresca una saga tan veterana** como la que protagoniza Lara Croft, al tiempo que se brindan pequeños aperitivos a los fans para que la espera hasta la llegada de una nueva entrega principal. Lo mejor es que las innovaciones aplicadas en los *spin-off* pueden acabar llegando a los juegos de mayor envergadura en forma de puzle o minijuego de cualquier tipo.

El camino también puede recorrerse a la inversa, puesto que apostar por los *spin-off* posibilita explorar más y mejor las pequeñas mecánicas que se dejan caer en los títulos principales. Algo habitual en sagas como la de Mario, en la que Wario, Peach y Captain Toad acabaron protagonizando sus propias obras y conceptos mecánicos.

No hay que ponerle puertas al campo. La industria del videojuego peca muchas veces de continuismo, de repetir lo conocido y de apostar por aquello que garantizará un mayor margen de ventas. «*Business is business*», se suele decir. Pero hasta en marcas tan internacionales como *Tomb Raider*, con trece entregas troncales y apenas dos esquemas de control distintos, hay espacio para la experimentación. **Incluso puede que esta salga bien**.

Se ha demostrado que la misma saqueadora de tumbas puede explorarlas de diversas formas sin perder una pizca de espíritu. Ante la espera hasta *Shadow of the Tomb Raider*, si queréis volver al *look* más clásico sin revisitar entregas, tenéis dos fantásticos —y relativamente jóvenes— *spin-offs* a vuestro alcance. Y que no os engañe su cambio de género, mantienen totalmente el tono aventurero. **No siempre es cuestión de reinventarse o morir**, también hay puntos intermedios.■

HIJOS DEL HYPE



ISRAEL MALLÉN

Israel se ha ganado el apelativo de «Reverte» dentro del equipo. Su estilo, que raya lo inmarcesible, perdura a través de nuestras páginas.

La consolidación del videojuego como industria cultural relevante

Deja la maquinita y coge un libro

El pasado 22 de agosto de 2018 será un día difícil de olvidar para el medio videolúdico. El diario *El País* dedicó su portada a los videojuegos. Quizá esto no resulte sorprendente, pues es habitual que los medios generalistas se valgan de la ludoficción para intentar vender más diarios o acumular más visitas.

Lo especial de aquella cubierta fue el enfoque. Por primera vez en mucho tiempo, los videojuegos no aparecían como un producto del mismísimo Satanás. Tampoco primó el interés crematístico destacándolos solo por las inmensas cantidades de dinero que generan.

Para mi sorpresa, *El País* resaltó las palabras de José Guirao, ministro de Cultura y Deporte, **equiparando al sector del videojuego con el del libro**. De nuevo, es posible que no sea la primera vez que leéis cómo un personaje público relevante equipara lo videolúdico con otra industria cultural. Permitidme insistir; siempre que eso ocurre es para comparar datos económicos o el progreso tecnológico. Esta vez, empero, es distinto.

Establecer una analogía entre la industria del videojuego y, precisamente, la del libro es diferencial en tanto que se trata de un intento de **normalizar y ensalzar los méritos del videojuego como forma de expresión cultural**.

Habrá que ver hasta qué punto las palabras de Guirao se traducen en medidas que potencien el crecimiento del videojuego patrio y la divulgación de la ludoficción como opción cultural y educativa relevante. Lo que sí está claro desde el primer instante en el que se maquetó la portada de *El País* es que sus palabras contribuyen sobremanera a **redefinir el posicionamiento de lo videolúdico** en la mente del público objetivo del diario del Grupo Prisa.

Sé que a vosotros no tengo que convenceros del potencial del videojuego y que en los debates sobre la naturaleza artística del videojuego abundaría el respeto. No obstante, **pensad en el lector medio de un diario generalista**. En las publicaciones de esta índole, el discurso hacia el videojuego tiende al amarillismo. Se conectan ideas perniciosas como el terrorismo o la adicción a obras como *GTA*, *Pokémon* y *Fortnite* sin pudor alguno. No soy el único al que sus padres han instado a dejar la 'maquinita' y coger un libro, ¿verdad?

Es por eso por lo que me congratula que *El País* abra con un paralelismo tan poderoso como el que traza Guirao. Que el público acostumbrado a demonizar a Pikachu asimile la ludoficción como **un producto cultural de la misma relevancia que los libros** es una noticia que celebrar. ■

FINAL FATALITY VII



MIDNIGHT CHANNEL



JUAN TEJERINA

Diseñador de profesión, se ha criado entre periodistas y siente un gran cariño por un gremio que no es el suyo, pero con el que se ha hermanado.

Una explicación por la página que ves a tu derecha

No, esta página no da beneficios

Seguramente te estés preguntando qué pinta una página de publiciad en una revista que promete **132 páginas** libres de publicidad. Y dado que tienes todo el derecho del mundo a hacerte esta pregunta, nosotros **estamos en la obligación de responder** con la transparencia que te debemos.

La página que encuentras a tu derecha **no ha generado ningún ingreso** económico al proyecto. No rompe tampoco con nuestra filosofía, pues no publicita ningún juego ni puede influir directamente en ninguno de nuestros textos o críticas. Es, simplemente, una página anunciando **la próxima Madrid Games Week**. Feria en la que estaremos presentes con un *stand* que estamos preparando para que podáis **venir a conocernos**, recoger vuestra revista, pasar el rato con nosotros y poder daros el abrazo —y el agradecimiento— que os debemos.

Esta página **es un intercambio** entre *GTM* y la organización de la Madrid Games Week. A cambio de dos inserciones publicitarias, ellos han puesto a nuestra disposición un *stand* **de 16 m² valorado en 3.010€ (+IVA)**. Un acuerdo de características similares al de la Madrid Gaming Experience del año 2016, donde estuvimos presentes gracias a un intercambio similar.

Dada la naturaleza del proyecto y nuestro ínfimo número de beneficios, esta era **la única manera** de poder estar presentes en la feria. Ahora que tenemos un hueco asegurado sólo podemos desear que, si tienes la oportunidad, **pases a saludar**. Estará casi todo el equipo presente y tenemos en mente hacer alguna que otra actividad. Por avanzar una sorpresa: **sortearemos una Nintendo Switch** entre todos los socios y participaréis todos, tanto los que vengais a la feria como los que no.

Por último, pero no menos importante, quiero que le eches un vistazo a la paginación de esta revista. Si te fijas, no tiene 132 páginas: **si no 134**. Para este número hemos decidido ampliar la paginación con el objetivo de mantenernos fieles a nuestra promesa: 132 páginas libres de publicidad. Estas dos páginas son un añadido que encarece la producción, pero no tenemos intención de rebajar el volumen de contenido que **te hemos prometido.**

Me despido no sin antes **pedirte disculpas** si esta página pudiese resultarte molesta. Hemos tratado de llegar al acuerdo más saludable para todos, uno que pudiese darnos acceso a **un lugar donde darnos a conocer** y —sobre todo— poder conoceros a vosotros sin celulosa de por medio. Así que, de corazón, un millón de gracias. ■



MGW
MADRID
GAMES
WEEK
18-21 OCTUBRE
EN FERIA DE MADRID
WWW.MADRIDGAMESWEEK.COM
ORGANIZA
AEVI
ASOCIACIÓN
ESPAÑOLA DE
VIDEOJUEGOS
IFEMA
Feria de
Madrid

EL SOCIO OPINA

¿Qué personaje o saga merece un regreso **en forma de reinicio**?

Ahora que está a punto de salir ***Shadow of the Tomb Raider*** al mercado, ¿no se os ocurre que su fórmula podría aplicarse con éxito a otras sagas o personajes? Estamos ávidos de nuevas ideas, pero bien es cierto que estas se pueden **ejecutar de diferente forma.** Square Enix nos trajo a una Lara más joven, inexperta, a la cual hemos ido viendo crecer. Y ha sido un rotundo éxito. En la industria hay personajes muy icónicos y, quizá, la mejor oportunidad para devolverlos a la actualidad sea contando su historia **desde otro punto de vista** o desde algún otro tramo de su propia vida, como en el caso de **Lara Croft**.

«Jak merece volver».

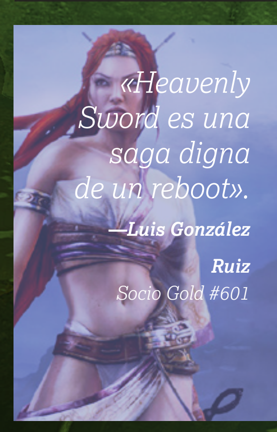
***—Pablo Fornali** | Socio Gold #719*

***Jak and Daxter*. Un dos por uno.** La infancia de más de uno pasó por este icónico par de personajes y, a pesar de que en *Jak 3* se marcó un final bastante claro (el conocer la verdad de Daxter), creo que se podría hacer un *reboot* de la saga, tanto en **un FPS más adulto**, como otra vez en plataformas l igual que en el primer juego. Aquel mundo abierto (mi primer mundo abierto, creo recordar) me hizo disfrutar tanto de la conducción, los disparos, el plataformeo... Sí, definitivamente, Jak merece volver.

«Hay una saga que ha sido olvidada: Prince of Persia».

***—Daniel Simó Soriano** | Socio Black #51*

La mayoría de los pensamientos va a sagas realmente antiguas, sin embargo, creo que no es necesario que nos remontemos a tanto. Existe una saga a la que parece haberse tragado la tierra y a la que ya nadie recuerda. Una saga que se merece **resurgir de sus cenizas** y de la catástrofe que fue su último título. Y me refiero a *Prince of Persia*, que, en sus inicios, fue todo un bombazo, pues sus mecánicas fueron utilizadas en otros títulos muy famosos. Volver a recorrer el Palacio, o Persia, y ser dueño del tiempo con la agilidad y libertad que pueden dar las tecnologías de hoy en día podría dar un *reboot* a la saga que la catapultaría sin lugar a dudas a lo más alto en ventas.



«Heavenly Sword es una saga digna de un reboot».

—Luis González Ruiz
Socio Gold #601

Personalmente, creo que *Heavenly Sword* sería una saga digna de un *reboot*. No tuve una consola de Sony hasta PS3 y, al comprarla con ese juego, pude darme cuenta del **enorme potencial que tenía la consola** y el título de Ninja Theory. Los personajes estaban muy equilibrados con ese contrapunto entre Nariko y Kai, además de que contaba con una historia muy aceptable, aunque en un —deseado— reinicio **tendrían que tratar de pulir ciertos aspectos** en la mecánica del título (y es que dirigir las flechas con el SixAxis era poco menos que un infierno).

Pese a que creo que nunca llegará, recomiendo a todos los lectores que, si tienen oportunidad de jugarlo, lo hagan, y, en el caso de que no sea posible, se prueben *Hellblade: Senua's Sacrifice*, ya que recoge ese aroma y ese toque que solo un estudio como Ninja Theory es capaz de implementar a todas sus obras.



«A Tombi le sentaría muy bien saltar a las nuevas consolas».

—Rafael J. Morales
Socio Gold #645

Personalmente, creo que hay varias sagas a las que le sentarían muy bien volver en la época actual de los videojuegos para aprovechar su tecnología. Una de ellas es *Tombi*, una serie de juegos de plataformas bastante divertidos que salieron a la luz para la primera PlayStation protagonizados por **un chico de pelo rosa** cuyos enemigos eran cerdos. Otra saga que merecería la pena explotar en las máquinas actuales sería *Dino Crisis*, ya que supuso **una propuesta diferente** dentro del género *survival horror*. Al menos a mí me encantó que la amenaza fueran dinosaurios y no zombis como ya estábamos acostumbrados a ver en *Resident Evil*.

Otra saga que me dio muchísimas horas de entretenimiento fue *Syphon Filter* o, por hacer paralelismos, los «Uncharted de PSone». Todos estos videojuegos, junto a joyitas como la saga *Conflict*, *Splinter Cell*, el *shooter Black* (PS2) o el JRPG *Rogue Galaxy* podrían ser una pasada que disfrutar con una calidad jugable, sonora y gráfica **adaptada a estos tiempos**.

Diría *Medievil*, pero creo que un *remake* al estilo *Spyro* o *Crash* le sentaría mucho mejor, y eso es lo que creo que harán. Por lo tanto, me decanto por *Dino Crisis* o por *Soul Reaver*. De estos dos me quedaría finalmente con *Dino Crisis*, no por nada en especial, sino porque salen dinosaurios y desde que vi por primera vez *Jurassic Park* todo lo que tenga estos «animalitos» me encanta.

En cuanto a la polémica de tanto *remake*, *remaster* y *reboot*, soy de los que prefieren nuevas IPs, pero creo que **hay sitio para todo** y, de vez en cuando, traer de vuelta a algún juego de cualquiera de estas tres formas hace que muchos los revisitemos y otros los descubran por primera vez.

«Me quedaría con Dino Crisis».

—David Delgado
Socio Gold #263

«Quiero jugar con Rikumaru y Ayame en un nuevo Tenchu».

—José A. Ramos | *Socio Gold #381*

Me gustaría jugar de nuevo con Rikimaru y Ayame en un juego de *Tenchu*. En su momento fue muy criticado por tener unos gráficos mediocres, pero lo que era el resto del juego era inmersión pura: desde la música hasta cada uno de los objetos y situaciones que encontraban los personajes. Sobre todo, por volver a jugar con Rikimaru porque hubo después varias secuelas pero ya eran con otros personajes.

El último juego al que jugué fue a *Tenchu Z* y... ¡mejor que ni lo hubiera intentado! Me pareció un mal juego. Con la potencia actual de las consolas creo que **se podrían recrear unos entornos que ya hubiera querido Kurosawa**.

«¿Nadie se acuerda de Álex?».

—Antonio Ruiz | *Socio Gold #120*

Yo pregunto, ¿es que nadie se acuerda del pobre Álex? Es quien más merece tener un regreso digno; las horas y horas de vicio que nos dio el bueno de Álex en Master System merecen que tenga su nuevo y flamante juego, más allá de su último cameo en *Sonic & All Star Racing*. ***Alex Kidd in Miracle World*** merece una secuela o un *remake* moderno ahora que vuelven a estar de moda los juegos de plataformas.



NÚM. 33 - SEPTIEMBRE 2018



DIRECTOR
JUAN TEJERINA
SUBDIRECTOR
JUAN PEDRO PRAT
JEFE DE REDACCIÓN
BORJA RUETE
EDITOR
ISRAEL MALLÉN
A FONDO
ALEJANDRO CASTILLO
LEVEL UP!
JUAN PEDRO PRAT
INSERT COIN
JAVIER BELLO
ZONA INDIE
ISRAEL MALLÉN
REDACCIÓN
ALEJANDRA PERNIAS
ÁNGELA MONTAÑEZ
DANIEL ROJO
FERNANDO BERNABEU
GAMER ENFURECIDO
GEMMA BALLESTEROS
JUAN C. SALOZ
MARC ARAGÓN
MARTA GARCÍA VILLAR
RAMÓN MÉNDEZ
COLABORAN
ALBERTO VENEGAS
BRUNO SOL
JUAN MONTES
JULIÁN PLAZA
PAZ BORIS
RAFA DEL RÍO
DIRECCIÓN DE ARTE
JUAN TEJERINA
DISEÑO Y MAQUETACIÓN
JAVIER BELLO
JUAN PEDRO PRAT
ILUSTRACIÓN
EVA M. MARTIN
ISABEL M. FERNÁNDEZ
JAUME FONT ROSSELLÓ
MIMI PINK
ROCÍO RODRÍGUEZ
SERGIO MELERO
CORRECCIÓN
BORJA RUETE
ISRAEL MALLÉN
MARTA GARCÍA VILLAR
SERGIO C. GONZÁLEZ
LOGÍSTICA
RAMIRO DÍEZ

GAMES TRIBUNE MAGAZINE

—
IMPRESO EN MADRID

Socios Black

Rodrigo Díez Villamuera
Roberto Cabo Moreta
Francisco J. Gil Macho
Félix Barrachina García
Javier Navarro Cano
Salvador Fernández Salido
Marco Antonio
Silvestre Montiano Morales
Jaume Mingot Buforn
Samuel Mena Costa
Santiago Souto González
Kenny J. Díaz Allca
Juan Lillo de la Fuente
Erika Gonzálvez Nestares
José Á. González Molina
Adrián González
Carlos Reigosa Braña
Adrián Torres Fernández
Carlos Martín García
Alberto Gamarra Pozón
Ramiro Díez Villamuera
Iñaki Gandoy Dasilva
Enrique Ferrer de Simón
Iñaki Albizua Avelli
Rubén Costa García
Marcos Carballo Ceballos
Javier Palacios Barriga
Israel Valderrama Quintana
James Phelan de Haro
Sergi Perucho
Alberto San Segundo Sierra
Mateu Gramunt Arbó
Rafael Rodriguez Rodriguez
Carmen Sánchez Matas
Félix Castillón
Mario García Soto
Adrián Hernández Meseguer
Camilo Magdaleno Castro
Javier Ignacio Calvo Juan
José Antonio Marín López
Buru Aran
José Piqueres Torres
Mad Murphy Studios
Eduardo Moya
Juan Polo
Diego Giménez
Óscar Morcillo
Adrián Arbos Navas
Daniel Simó Soriano

Socios Platinum

Raimon Martínez Prats
Julio Sanz Rubio
Sergio Sampedro
David Ruiz Vallejo
Marc Sánchez Martínez
Dennis Cuesta Peña
Pau Damià Olle Bou
Diego Cevallos
Philippe Chidoyan
Alejandro Fernández
Iván Marqués Marqués
Mª del Carmen Bellido
Ángel M. de Miguel
Virginia Martínez Moya
Juan V. Herrera Ruiz
Antonio Mula Martínez
Sergio Bienzobas
Mikel Thomen Pérez
Francisco J. García
Francisco García
Steven Castrillón
Joaquín Cerezo
Alonso Pérez
Manuel Albadalejo
Pedro Miranda
Jonathan Rivas
Adrián Jiménez
Manuel Hermida
Enric Llop
Alejandro García Rojo
Miguel Ángel Quesada
Miguel Arán González
David Rodríguez Pérez
Jon Calonge
Sergio Serrano
Óscar Martínez
Adolfo Fernández
David Pardo
Octavio Mercado
Antonio Valdepeñas
Joaquim Griñó
David Villegas Silva
Alejandro Bena de Rette
Anna - Victòria Teixidó
Antonio J. Moreno
Víctor Muñoz
Francisco Fresno
Lluis Saguer

Socios Gold

Héctor López
Juan A. Hurtado
Rubén Fúnez
Hodei Tijero
David Rioja
David Martínez
Gaizka Iruretagoyena
Pablo Jiménez
José A. Delgado
Valvanera Moreno
Iván Fernández
Jonatan López Monzó
Eduardo Mendoza
Juan J. Dolz
Pedro Herrero
Adrian Trigo
Xavier Solé
María García
Andrés Pitarch
Roque M. Guillén
Jaime Mora Ribera
Alejandro Cebrián
Eliezer Plasencia
Francisco Fernández
Luis I. Roche
David López
Óscar Bustos
Jordi Beltrán
Sergi Mestres
Daniel Sánchez
Gabriel Pérez
Steven Jiménez
Guillermo Mena Juez
Ismael Abad
Xavier Lucena
Daniel Rojo
Jordi Llop
Francisco Florez
David Mota
Eli López
Cristian Marín
Víctor Flores
Joaquín Astete
Eduardo Briales
Francisco López
Víctor Hurtado
Adrián Díaz
Ferrán Peruga
Adrián Jiménez
Sergio Delgado
Aitor López
Manuel Buitrago
Mariano Esperanza
Pablo Molina
Dan-Bee Lee
Ángel San Millán
Humberto Guillén
Josep Frade
Arturo Sánchez
José F. Alonso
Javier Monfort
Adrián Calvo
Raúl Manero
Ángel Funcia
Germán Martínez
Antonio Requena
Javier Martínez
Adrián Ojeda
Raúl Redondo
José M. Arce
Iván Piquero
Alfredo Bernabeu
Daniel Villagrasa
Marcos Guarde
Nacho Requena
Oriol Pardo
Liher Beltrán
Fernando Corzo
Marçal Canals
Joaquín Relaño
Albert Mariné
Diego Valentín
Gema León
David Martínez
Daniel Bueno
Rubén Sánchez
Gonzalo Muñoz
Antonio Ruiz
Arturo González
Marc Reniu
Jesús Y. Torres
Andrés Viñau
Jairo Lugilde
Juan S. Heredia
Rubén Díaz
Francho Calahorra
Tomás Cortez
Ramón I. Soberón
Lucía S. Saez
Mau Rodríguez
José García
David Oliva
Samuel Miravet
Patrick Svensson
Fernando M. Alonso
Raúl Fernández
Roque Lara
Luis J. Moreno
Antonio Artigas
Gustavo Ortega
Carlos Lorca
Asier Fernández
Rubén Pérez
Lourdes Llopis
Daniel Ramos
Alba Paz
Aleix Roca
Rafael Castillo
Adrià Urbina
Jordi Salmerón
David Cia
José M. Bermudo
Daniel Retamero
Adrián López
Juan A. Blaya
Enrique Evangelista
Colton C. Martínez
Albert Marx
Javier Fraga
Francisco Corral
Marco Cruz
Cristian Jiménez
Mikel Carpio
Daniel Moreno Vega
Daniel Barriuso
Daniel Gálvez
Carlos Morales
María Otero
Jota Delgado
Juan Ibáñez
Antonio Valdenebro
Roger Larriba
Esteban Rigolón
José M. López
Antonio Crespo
José L. Egea
Fernando Bernabeu
Miguel A. Rodríguez
Alejandro Altaber
Tamara Prieto
Maikel Fernández
David Juncà
Marc Domingo
Francisco J. Cervera
Cristian Legaza
Pedro Ruiz
Diego Barrantes
David Yáñez
Sergio Pera
Alejandro Rodríguez
Rodrigo Peña
Jordi Roig
Iván Fernández
José C. Martínez
Vicent Mengual
Francisco J. Caballero
Jorge Sánchez
Rodrigo Alonso
Xavier Gras
Carlos Fernández
Germán Álvarez
Raquel Díaz
Manuel Sagra
Gabriel Piedra
José A. Manrique

A todos, de corazón, gracias por hacer este sueño realidad.

Jesús Seoane Seijas
McClane-47
Aaron Reboredo
Manuel Castillo
Víctor López
Jordi Escobar
David Cervera
Alfredo Crespo
Pedro Antonio Guasp
José Ángel Díaz
Denny Soto
Álex Moya
Jerónimo Urquiza
José M. Muñoz
Sergio Iglesias Traviesa
Vicenç Sanz
Francisco González
Ángel Alcudia
Alejandro Muniesa
Julián Blanco
Francisco González
Miguel Jato
Daniel García
David Rascón
David Delgado
Asier Hernández
Cristina Álvarez
Carlos Díez
Cristina Simón
Aarón Ramos
Alejandro de la Fuente
Jordi Carres
Salva Fernández
Cristian Franco Tebar
Roberto Alejo
Nuria Taboas Ibars
José Barreiro
Roberto Acebrón
Alexis Moevius
Daniel Sandoval
David Sánchez
Pablo Seara
Juan Manuel Lopez
Daniel Freijeiro Martín
Antonio de la Torre
Alejandro Tejerina
Sergi Sin
Jonathan Sutil
José M. Castro
Moisés Sánchez
Arán Castellà
David Guzmán
Eric Benedí
Guillermo Paredes
Jesús Muñoz
Ernesto Martín
Francisco Patiño
Israel Mallén
Javier Esteban
Diego González
Daniel Villaverde
Marcos Sánchez
José L. Toscano
Mario Arroyo
Rubén Bellerín
Carlos Castillo
Albert Pero
Antonio Limón
Francisco Lorente
Diego Oubiña
Alberto J. Etcheverry
Víctor Salado
Óscar Mataix
Juan C. Sánchez
Aarón Costa

Carlos A. Rosendo
Ricardo Vacas
Alejandro Redondo
Luis Esteve
Jordi Torra
Marc López Valeor
Rubén Reche
Antonio J. Lozano
Álvaro Aguilar
Iván Torrijos
Urko Rivas
David V. Pradillo
Ricardo Arias
Ángel Colom
Enrique Casado
Guillermo Aparicio
Álvaro M. Guiñón
Diego González
Marcos Fernández
Darío Herrera
Roger Olier
Ricardo Guzmán
Santiago de Vicente
Álvaro Moral
David Vacas
Juan M. Luengo
Manuel Castillo
Ignacio de Miguel
Ismael Pérez
Jorge Ballesteros
Cristian González
Álvaro Ventura
Albert Castejón
Juan C. Girón
Carles Domingo
Beatriz Tirado
Luis D. Servián
Javier Soler
Francisco Cansino
Javier Amat
Raúl Mulero
Daniel García
Albert Galán
Jaume Güell
Raúl Naharro
Conchi Botaya
Albert Coch
Manuel Peña
Rubén E. Díaz
Jonathan Castillo
Alexandre L. Becerra
José A. Ramos
Santiago Valenciano
Ismael Madroñal
Daniel Lobo
Albert Badía
Joshua Rebollo
Miguel Á. Rodríguez
Isidoro Laguna
Innoarea Projects
Mariano Yubero
Miguel Agudo
Jesús Grimaldi
María I. Parra
Arturo González
Ana Zárate
David Martínez
Sergio Morillo
Pablo Soler
Carlos Zamora
Igor Fernández
Juan A. Morante
Laura Gutiérrez
Roberto Gualda
Daniel Garrido

Joaquim Navarro
Manuel Zamora
Álvaro Fernández
Martín Carrera
Joaquín Nieto
Marcos Tortosa
Andreu Soronellas
Alberto Venegas
Juan C. Boutellier
Álvaro Valhondo
Pedro Úbeda
Daniel Fernández
Antonio F. Hodas
Carlos J. Vinuesa
Ferrán Setembre
Federico Alarcón
Santi Rodríguez
Sergio Martínez
Luis Brazo
Miguel Rueda
Akiba School
Adrián González
Àgata Soler
Pablo Vázquez
Óscar González
Gonzalo Romero
Javier Cañete
Fran Artilles
Eric Dote
Javier Ruíz
Mario Urdiales
Ros M. Benito
Víctor Ramos
Jose Daniel Vargas
Salvador López
Joan Masanes
Alfred Velaza
Nicolás Cortes
Sergio Calvo
Sergio García
Ignacio de los Santos
Francisco Zenón
Javier A. Flores
Sergio González
Anaïs Galván
Carlos Pereiro
Néstor Fabián
Manu Inuzuka
Daniel Figares
Alejandro Cora
Iván Córdoba
Gema A. Zamorano
Ramón Fernandez
Alexandre Olivera
Guillermo Souto
Carlos Aramendía
Carlos Hernández
Álvaro Sánchez
Juan C. García
Héctor Heras
Juan Marcos
Carlos Cobián
Mario Díaz
Arkaitz Vicente
Carlos Forcada
Raúl Díaz
Anael Cachafeiro
Miguel Bermúdez
Javier Matellanes
Ricardo Crespo
Jorge Garcia Vega
Sergi Busquets
Sergio Campos
Beatriz Sánchez
Lydia Muñoz

Susana Díaz
Francisco Sánchez
Alejandro Ramos
Amós D. Dionis
Alfredo Garrido
Daniel Abeledo
Antonio Acuña
Andrew Lamas
Xavier Pastor
Álvaro Casanova
Alejandro Outeriño
Adrián León
Adrián García
Yago Ríos
Alejandro Álvarez
Daniel Martín
José L. Pérez
Albert Martínez
Enrique Pastor
Xabier Linazasoro
Silvia Reverte
Francisco J. Fernández
Danny Pérez
Raúl Zori
Rubén Naya
Antonio Gila
The Game Kitchen
Fernando J. Navarro
Antonio Rubio
Diego Novoa
Silvia Fernández
Plácido Torres
Rodrigo López
José Corral
Yolanda Pernia
Rubén García
Aythami D. Caraballo
Alberto Ramírez
Coral Villaverde
Rubén Sarmiento
José M. Vilchez
David Collado
Pedro Domínguez
Alberto Cano
Ainhoa García
Víctor González
Enrique Lagares
Jorge Iglesias
María Molinos
Adrián García
José D. Hernández
Carlos J. Huidobro
Enrique Checa
Fermín Conejo
Alberto Bodero
Eric Aljarilla
Mariano Altable
Rafael Moreno
Francisco J. del Rosal
Manuel R. López
Adrian Del Pino
Jorge Ruiz
Anabel Cubaró
Javier González
Borja Zanón
Diego Bermejo
Benito Martín
Arnau Molera
Manuel Yacobis
Rubén Pico
Carmen Brasa
Jesús García
Ángel M. Montero
Omar A. Choy
Lorena Hernández

Carlos M. Salado
Marcelo Esteves
Isaac Díaz
Daniel Sellers
Luis C. Fernández
Ibán Redondo
José M. Valera
Pablo de Manuel
Iván Zahinos
Julián J. Rodríguez
Iván Sánchez
Javier Moreno
Daniel Fernández
Eloy Escrihuela
Adolfo Gomiz
Aitor Coves
Javier de Lucas
Carlos Fernández
Luis González
José Rodríguez
Javier Moreno
Alejandro Olmedo
Artur Carreira
Unai Beitia
José C. García
Oier Garrido
Javier Untoria
Miguel Á. Alfaro
Daniel Jiménez
Pablo S. Giorgi
Adán Sánchez
Israel Rubio
Alfonso Lázaro
Mattia Greci
Alberto Rica
Luis Hervas
Rodrigo de Lucio
Olaf Meneses
Samuel García
DexGen
Hugo Fons
Daniel Pineda
Jesús López
Samuel Álvarez
Isidro Monroy
Antonio Baeza
Hugo Albes
Marcos Leal
Iván Román
Cristina Ferragut
Rafael J. Morales
Juan M. Lechuga
Mikel González
Juan C. Suárez
Luis Alvar
Cynthia Sánchez
Rubén López
David Fernández
Legión de Jugadores
JanduSoft
Antonio M. Alarcón
Felipe Rojo
Alejandro García
Mireia Rojas
Daniel Frases
Sergio de la Calle
Fernando Erias
Rubén Simo
Manuel Reyes
David Modesto
Silvestre Canora
Manuel Díaz
José M. Cabrejas
Diego Carceller
Iyari D. García

Germán Torres
Matías Lallave
José F. Orellana
Juan G. Rebolo
MondoXbox
Pablo Garitano
Sergio Calzada
Jorge Cuairán
Mario Sanz
Gonzalo Sánchez
Marco A. Maldonado
Enric Segalà
Adrián Porcel
Francisco J. Gracia
Pablo Pastor
David Gómez
Albert Flaujat
Rubén Romero
Marina Martínez
Gorka Martínez
Nicolás de la Peña
Fernando Gómez
Pablo Mansaray
Patxi Rosales
Carlos Aljarilla
Jesús Abel
Juan A. Lorente
Juan M. Espárrago
Maximiliano González
Sergio de la Lama
José A. Sánchez
Juan Carlos Ruíz
Fernando Morillo
David Canela
Jose Manuel Camacho
Gabriel Acebron
Diego Neches
Fabián ferrer
Pablo Fornali
Idoia Suarez
Francisco B. Flores
Luis Alonso
Ángel de la Iglesia
Juan Montes
Manuel Rivas
Ángel Pancorbo
Javier Rueda
Basilio Hernández
Raúl Ureña
Daniel Segura
Marina de la Torre
Ademasdefeogordo
Mario Valera
Óscar Antonio Huerga
Jorge Lepe
Javier Arcediano
Alberto Martínez
Gorka Herrero
Francisco J. Romero
Juan Manuel Martín
Luis Miguel Sánchez
Ignacio Clemente
Álvaro Ugarte
Víctor Antonio Cantó
Juan Luis Milán
Alberto Carrion
Hugo Sanjuán
Carlos Belmonte
Sonia Gómez
César Murillo
Alejandro Jorques
Ana M. Cordeo
Alberto Hernanz
Néstor Santana
Nauzet González

A todos, de corazón, gracias por hacer este sueño realidad.


GTM
WWW.GAMESTRIBUNE.COM